GAME BOY ADVANCE™

AGB-A6BP-EUR

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

WHITE

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D EMPLOI

CAPCOM®

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

4 Megaman is 15!
6 Multiplayer Setup
8 A Brave New Internet World!
10 Trouble in a 10-Gallon Hat
11 Major Players
13 Minor Players
14 Controls
17 Getting Started
18 The Real World
20 Cyberspace & the Internet
22 Battle Setup Screen
24 Battle Screen
26 Result Screen
27 Subscreen
33 Style Change
34 Link Battle
37 Battle Chip Secrets

CELEBRATE IN WHITE & BLUE!

FEATURES

- Two separate versions -- BLUE and WHITE -- have different cool battle chips, bosses, enemies and surprises!
- Trade battle chips with buddies! Swap between BLUE and WHITE to get them ALL!
- Mix and match battle chips to give Megaman unique abilities. Switch battle chips with friends to build a Megaman that's yours and yours alone!
- FIGHT in cyberspace. Switch out battle chips instantly to keep your enemies guessing!
- Game Boy Advance™ Game Link™ Cable lets you play with a pal!

Connecting the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

YOU NEED:

2 Game Boy Advance™ systems
2 Megaman Battle Network™ 3 Game Paks
1 Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

MAKING THE CONNECTION

1.Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF. Insert a Megaman Battle Network 3 Game Pak into each Game Boy Advance™ system.

2.Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to the external extension connector on both Game Boy Advance™ systems. Turn on the systems.

Important: The system connected to the smaller plug is 1P.

NETWORK PLAY

With two Game Boy Advance™ systems connected by a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable, two players can play Megaman Battle Network 3 simultaneously. When you are ready for network play, select LINK in the Subscreen.

Make sure you save as soon as you enter the Link screen (you must do so in order to continue). The game is automatically saved after you trade programs or have a net battle.

The Game Boy Advance™ Game Link™ Cable may malfunction if:

- It is not for the Game Boy Advance™ system.
- It is not connected correctly or has become disconnected.
- It is connected to the cable.
- More than two Game Boy Advance™ systems are connected.

WHITE

A BRAVE NEW INTERNET WORLD

THE YEAR IS 200X ...

The rapid expansion of the internet has created a new world -- the Internet Era. Now, everyone carries a portable Personal Terminal, known as PET.

WHAT IS PET?

An evolved version of a mobile phone, PET is an extremely useful item that allows you to make calls and send email. It can also access textbooks, newspapers, TV and just about any data base there is!

NET NAVI ... ANOTHER FIRST!

A humanoid navigation program known as a NET NAVI is installed in every PET. This extremely useful utility acts as a sort of butler, performing various tasks for you within the Internet.

VIRUS BUSTING!

The Network-powered society is very sophisticated. But there are still problems! The worst is the computer virus plague. To protect themselves from dangerous electronic diseases, people upgrade their NET NAVIs with battle program data know as Battle Chips. These programs are powerful enough to blast away evil viruses. This is known as virus busting.

A HISTORY LESSON

THE WWW INCIDENT

WWW, a secret terrorist organization, plotted to destroy the Network Society by hi-jacking a military satellite and starting a doomsday war. Thanks to the heroic deeds of a young boy named LAN, the Society foiled the treacherous plan. The evil mastermind, Dr. Wiley, disappeared when the WWW fortress was destroyed.

-- This episode occurs in Megaman Battle Network (on sale now).

THE GOSPEL INCIDENT

After WWW was defeated, a new Net Mafia group known as Gospel began random Net attacks. It destroyed the central core of the Internet, throwing the world's most powerful countries into a near-devastating panic.

Thanks to Lan and his Net Navi Megaman risking everything, including their lives, Gospel was destroyed and world peace restored.

-- This episode occurs in Megaman Battle Network 2 (on sale now).

WHITE

TROUBLE IN A 10-GALLON HAT

It has been almost a month since Lan and Megaman made their harrowing escape from the net mafia group, Gospel.
They took off for awhile, and now they're gearing up for a new school semester.
One day, Lan and a bunch of his pals are talking about the night chat group they're starting. In the middle of their conversation, a stranger in a huge cowboy hat strolls over ...

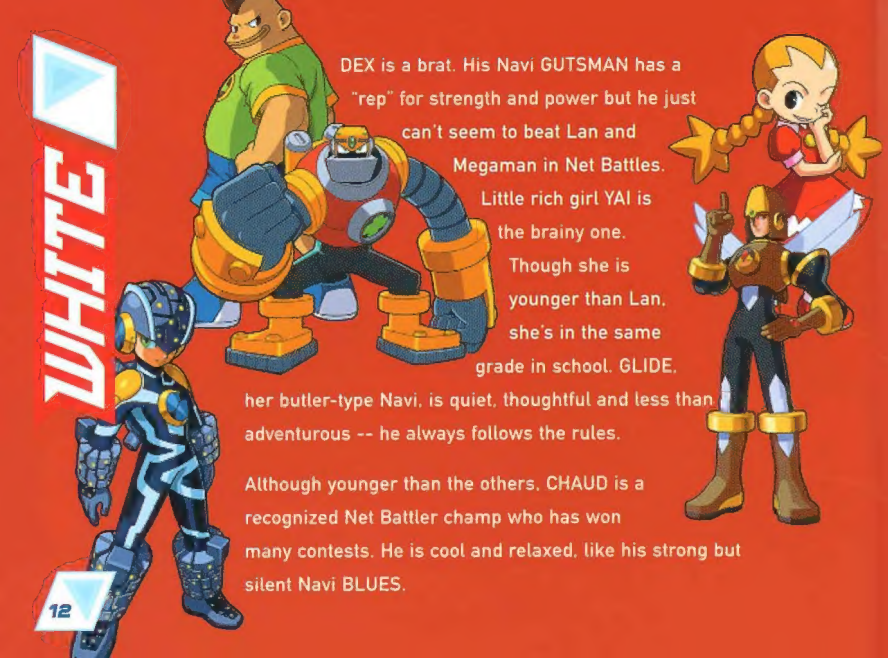
"HI. Mind if I interrupt? Have you heard about the N1 Gran Prix Semi-finals at Akihara Square tonight? My group is hosting it. We going to award a Grand Prize to the strongest Net Battler .... You look like smart kids. Why don't you join us?"

It sounds like fun ... and a great challenge! Lan, Dex, Mayl and Yai each secretly set their minds on winning the Grand Prize. They head off to Akihara Square.
Lan and Megaman don't even suspect that a new, even more evil plan is being hatched at this very moment!

MAJOR PLAYERS

LAN is isn't too keen on studying, but when it comes to virus busting, he rocks! Megaman is his Navi and bes friend. They make a powerful team in Net Battles. Lan and MAYL have been friends forever! Thanks to their long friendship, Mayl has a way of getting involved in Lan's adventures HerNavi ROLL and Megaman are close friends and dedicated to their humans.

WHITE



DEX is a brat. His Navi GUTSMAN has a "rep" for strength and power but he just can't seem to beat Lan and Megaman in Net Battles. Little rich girl YAI is the brainy one. Though she is younger than Lan, she's in the same grade in school. GLIDE, her butler-type Navi, is quiet, thoughtful and less than adventurous -- he always follows the rules.

Although younger than the others, CHAUD is a recognized Net Battler champ who has won many contests. He is cool and relaxed, like his strong but silent Navi BLUES.

MINOR PLAYERS

Lan's dad, DR. HIKARI, is an ace programmer and the genius behind the Net Navi software. He heads up vital research at the Science Institute.
MRS. HIKARI, Lan's mom keeps the Hikari household in excellent shape. She oversees all the family affairs and can be relied on to have everything in working order all the time. SUNAYAMA is a successful businessman and director of the Denton News Network.

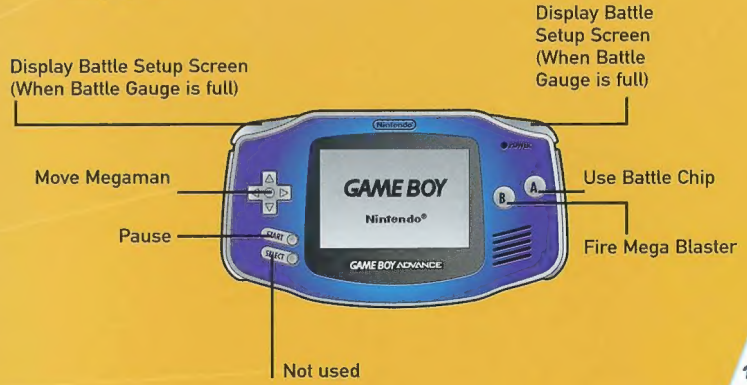
Originally a member of the WWW, MR. HIGBY once posed as a teacher at Akihara School. Later he quit WWW and ran a restaurant in Akihara. During the Gospel Incident, he disappeared. Has he now returned to Akihara?

FIELD SCREEN - EXPLORATION CONTROLS

The Field Screen is the main gameplay screen both in the Real World (where you control Lan) and in Cyberspace (where you control Megaman).

BATTLE SCREEN - VIRUS BUSTING CONTROLS

After you choose a Battle Chip in the Battle Setup screen, you proceed to the Battle screen where the fight breaks out. Start virus busting! For information, see page 24.



Press START in the Title screen to display the following two options. Use the Control Pad to select. Press START or the A Button to confirm.

- START - Start a new game from the beginning.
- CONTINUE - Resume a previously saved game.
  This option becomes available after you have saved at least one game. See page 29 for details.

LAN IN ACTION

In your quest to hunt down computer criminals, you will move between the Real World and Cyberspace. In the Real World, you control Lan. He can perform the actions below:

TALK/CHECK - A Button

You can talk to townsfolk by standing in front of them and pressing the A Button. Press the button repeatedly to continue the conversation to the end.

You can also see details about an object by standing in front of it and pressing the A Button.

If there is nothing to talk about or learn, nothing appears.

DASH - B Button + Control Pad

Lan can dash rapidly on his inline skates. Hold down the B Button and press the Control Pad in the direction you want him to go.

TALK TO MEGAMAN - L Button

You can talk to Megaman in Cyberspace through your PET. If you are stumped about what to do, check in with Megaman for hints.

JACK-IN - R Button

When you jack-in, you connect your PET to an electronic device and send Megaman into Cyberspace. Try standing in front of various electronic devices, like computers, and pressing the R Button.

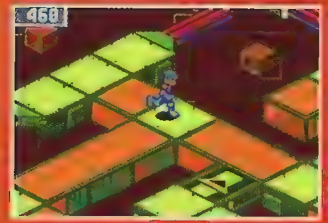
See what happens.

When a problem occurs in the Real World, it is probably caused by a computer virus or by an enemy Navi invading Cyberspace. Jack-in and send Megaman to bust that virus!

HINTS

- Lan's room is the first place where you can jack-in.
- You can jack-in to things even when there isn't a problem. Explore the Real World to find other jack-in locations.
- Assisting others in Cyberspace could lead to more jack-in places.
- You might get a surprise when you jack-in.

MEGAMAN IN ACTION



The Internet is a huge network that looks like another world. Get to the Internet by jacking-in to the computer in Lan's room and sending Megaman into Cyberspace.

As Megaman, search out the bugs while destroying all viruses that come attacking -- and solve the case!

TALK/CHECK - A Button

Talk to various people and investigate objects. Be double, triple sure to check Mystery Data that has fallen on the ground.

TALK TO LAN - L Button

Be sure to call on Lan in the Real World when you get stuck.

DASH - B Button + Control Pad

Sometimes Megaman must move fast!

JACK-OUT - R Button

Retrieve Megaman from Cyberspace back to the Real World.

(Sometimes you can't jack-out.)

ON THE INTERNET

SECURITY CUBE

In some places on the Internet, Security Cubes protect the area from invaders. If other players set a Security Cube on their homepage, you can only unlock it by getting the Pass Code from the person. Some Security Cubes require you to fulfill special objectives before you can open them.

SHOPS & NET TRADERS

Talk to a Net Trader to enter his or her shop. Place the cursor over an item that looks interesting and press the A Button to select it. Press the B Button first if you want to learn more about it. For more about Net Traders, see page 35.

CYBER SQUARE

Net Navis gather here to hang out, visit shops, read the bulletin board and generally have fun. Check the bulletin board often for new information.

When Megaman encounters a virus in Cyberspace, battle begins. You must defeat all the viruses to win the battle.
And, you must win all battles to win the game!

To get ready for battle, choose your [redacted] in the Battle Setup screen. These are the chips you will send to Megaman to do battle with.

Five randomly selected Battle Chips in your [redacted] appear in the Chip Select list. Select a chip with the [redacted] and press the [redacted] to review its description. Press the [redacted] to choose the chip to send to [redacted].

BATTLE CHIP INFORMATION
- Battle Chip Name
- Chip Code
- Attribute (Fire, Water, Electricity, Wood or No Attribute)
- Attack Power (offensive chips only)

BATTLE CHIP RULES

Usually, you can only choose one chip for the next battle. An exception to the rule lets you choose multiple chips at the same time:

- When two or more chips have the same name or chip code, you can choose some or all of them for use in battle. Chips that cannot be paired are grayed out.

Choosing these matching sets will help you battle more successfully.

After choosing a Battle Chip, select OK (use the Control Pad or press START) and press the A Button to proceed to the Battle screen.

Sometimes the chips you want to use are not available in the Select column. This is when the ADD feature helps a lot! Select the chips you don't want and then select ADD. The chips you selected are thrown away and you will now fight for one turn without chips. But on the next turn you get new chips for the ones you threw out. It's a chance to turn the tables by combining similar battle chips!

WHITE BATTLE SCREEN

This is where Megaman fights the virus. Use your carefully picked Battle Chip(s) to smash the virus and win the battle!

AREA

On the Battle screen, Megaman can move ↑/↓/→/← into any square in the red area. Viruses can move in the blue area. Normally Megaman can't get into the virus area, but sometimes with certain special chip attacks you can expand his attack area briefly.

MEGA BUSTER- B Button

Your Mega Buster weapon has unlimited bullets. The closer you are to an enemy when you fire, the easier the enemy is to hit. Hold down the B Button briefly, then release it for a powered-up super shot!

USING BATTLE CHIPS - A Button

Do battle by firing the Battle Chips you've chosen. The chip data appears over

[illegible] in the lower left.

BATTLE GAUGE - L or R Button

A Battle Gauge in the upper center of the screen builds up automatically. When it is full, press the L or R Button to [illegible] the Battle Setup screen where you can choose chips to load in Megaman for the next attack.

ESCAPE - L Button

Sometimes the best thing to do is run! You won't always be able to escape from battle -- the stronger the enemy is, the harder it is to run!

When you drain the enemy's hit points down to nothing, Megaman wins! The Result screen shows the Battle Time, Busting Level and Zenny you gained by winning.

BUSTING LEVEL

Busting Level is a scoring system that shows how well you fought. The higher your Busting Level, the better the chips are that you can acquire. To increase your Busting Level, defeat the enemies fast. There are other secrets to getting a high Busting Level. Can you figure them out?

COUNTERING

If you hit and defeat an enemy just as it begins to attack, you counter it. When this happens, a star is added next to your Busting Level, and you get a piece of a bug as bonus data.

SUBSCREEN

Press START in the Field screen to display the Subscreen, and then select FOLDER. This shows all the Battle Chips you have available.

Your Folder is where you keep the Battle Chips you want to use in battle. In the beginning you only have one Folder, and you can freely arrange and edit the chips that you put in it.

As the game goes on, you will be able to carry two folders, as well as a Prog Folder. You cannot edit your Prog Folder, but you can switch it by picking a different one from your pack.

EQUIPPING FOLDERS

Your equipped Folder is the one labeled Equip. To equip a different Folder, select it, press the A Button, select EQUIP and press the A Button again.

SWITCHING CHIPS

Choose a Folder, press the A Button, select EDIT and press the A Button again. You'll go to the Edit screen.

- Toggle between your Pack and Folder by pressing the Control Pad ➡/⬅
- Press ⬆/⬇ to choose a chip, press the A Button, then choose another chip to exchange with it.
- Press the A Button after the second chip selection to make the trade, or press the B Button to cancel.

CHIP RULES

- You must always have at least 30 Battle Chips in your Folder.
- You can only have up to 4 of the same kind of chip in the Folder. Even if the letter is different, chips with the same symbol are treated as the same kind of chip
- You can have up to 5 Mega Class chips and 1 Giga Class chip in your Folder. Make sure they are all different.

There are 3 ranks of Battle Chips, depending on their abilities:

- Standard - white
- Mega Class - blue
- Giga Class - red

REGULAR CHIPS

Regular Chips always appear in the Battle Setup screen. Combining them in just the right way increases your chance of victory. Move the cursor onto a chip in the Folder and press SELECT. A red frame appears around the chip, which is now a Regular Chip.

- To become a Regular Chip, the chip's data size must be smaller than the Regular Memory size. (You can increase the Regular Memory size by finding certain items.)

SUB CHIPS

You can get Sub Chips from shops and Mystery Data and use them in Cyberspace. Sub Chips disappear after one use. Some types of Sub Chips are:

- Mini Energy - Restores 50 HPs.
- Full Energy - Heals HP to the max.
- Shinobi Dash - Keeps weaker ene mies backed off for awhile.
- Un-Trap - Disarms a trap set on Mystery Data.
- Enemy Search - Makes the virus you just fought appear again and again, for a limited time.
- Open Lock - Unlocks Mystery Data.

DATA LIBRARY

Look through Battle Chip data to see all the chips you've acquired. (Names take the place of "?" when you get new chips.)
Chips are separated by rank and standard chips are shown first. Press the Control Pad ➡ to toggle Mega Class, Giga Class and P.A. Memo categories.
The more stars next to a chip name, the rarer it is. Can you collect all the chips?

P. A. MEMO

View combinations of Program Advances. You can only look at Program Advances you have already installed. See page 37 for more info.

MEGAMAN

Use the Control Pad to check the status of Megaman's attributes. You an increase Megaman's levels with power-up programs.

As the game advances, you can also do style changes and customize your Navi.

- EMAIL - Read Lan's emails. Use the Control Pad to scroll to email and press the A Button to read it. Turn pages by pressing the L and R Buttons.
- KEY ITEMS - Check out your items by selecting them with the Control Pad.
- LINK - Have a Net Battle with a friend and trade Battle Chips. (See page 34 for details.)
- SAVE - Save your current game. Select CONTINUE on the Title screen to resume a saved game.

PROGRAMMING RULES

- Parts must be attached to the command line. Connecting only one square is enough.
- Plus parts (parts patterned with small squares) must NOT touch the command line.
- You CANNOT place two parts of the same color next to each other.

MAKE YOUR OWN MEGAMAN

As the game progresses you gain the New Customizer option as one of your PET functions. With this system you compile a program to strengthen your Navi.

SETTING A PROGRAM

- Start at the Megaman section of the Subscreen.
- Use the Control Pad and L or R Buttons to select a program to compile.
- Press the A Button to confirm your selection. The selected parts will appear.
- Choose the location where you want to set them and press the A Button.

REMOVING A PROGRAM

Select the part you want to remove and press the Control Pad➡. The cursor appears on the memory chip and Put Away and More appear. Choose Put Away to put the part away.

Choose Move to change the location of the part.

WHITE

RUN

After [illegible] your program, select RUN. Press START to jump to the Run option. When OK appears, the program is complete.

BUGGED PROGRAM

HOWEVER! If you followed the programming rules incorrectly, selecting RUN will cause a bug (a programming mistake) to occur and Megaman will [illegible]! Various "problems" will start showing up to Megaman's operation. Be careful! (However, intentionally fighting while bugged could actually be a strategy! That's up to you!)

STYLE & COLOR

The color of the parts you can compile depends on which style of Megaman you're using. The color is listed on the right side of the Memory Map Style display.

ERROR & MODIFICATION CODES

If you compile parts that don't match the correct color for your current style and Run them, an error will occur. You won't be able to finish the Navi Customization, so you must remove the incorrect parts and re-compile.

HOWEVER! In a certain place you can get modification tools. If you have these when an error occurs, you can press SELECT to reveal an 8-digit pass code entry selection. By entering the modification passcode that matches the error, you can continue compiling, even with an error.

Using this procedure, you can make Megaman combinations that aren't otherwise possible.

STYLE CHANGE

As you meet certain conditions, Megaman's style will evolve. When a Style Change occurs, Megaman's attribute switches and he gets a special ability.

STYLE EVOLUTION

After style changing, Megaman's evolution is based on how you answer questions.

- Answer MASTER THIS STYLE to continue with the current style. As your style levels up you will receive newer and better Navi Customization Programs.
- Answer CHANGE TO A DIFFERENT STYLE to choose another style.

SWITCHING STYLES

You can switch styles by selecting Megaman from the Subscreen and performing a style change.

STYLE EXAMPLE

HEAT GUTS STYLE

- This style has the Fire Attribute.
- Charge Shot becomes a powerful flame-thrower.
- Mega Buster damage power doubles.
- This style is vulnerable to Water attacks, which give Megaman double damage.

Mastering this style makes the following programs usable.

- Super Armor
- Break Buster

TRY OUT ALL THE MANY MEGAMAN STYLES. WHICH ONE IS BEST?

LINK BATTLE RULES

- The first player to reduce the opponent's HP to 0 wins.
- The 10th turn is the final turn, even if you still have HP left.
- The player who did the most total damage wins! (The amount of HP you have left doesn't matter.)

Using the optional Game Boy Advance™ Game Link™ Cable, you can exchange Battle Chips or have a Net Battle with a friend. After setting up (see page 4), select LINK in the Subscreen.

LINK BATTLE

- LIGHT CLASS - Fight on a normal battlefield.
- MIDDLE CLASS - The battlefield has cool topographical effects.
- HEAVY CLASS - The battlefield has cool topographical effects and traps!
- TRIPLE BATTLE - Fight a Light Class, then a Middle Class, and finally a Heavy Class battle. The first to get 2 points wins!

Choose the battle type:

- PRACTICE - Get battle experience. Winning and losing don't count.
- THE REAL DEAL - Wins and losses count! The victor gets to choose a chip from the loser's backpack. You can only select this mode if there is at least 1 chip in each person's backpack.
- SURVIVAL - The winner of the first battle can continue to fight in the next battle, but without regaining energy. The loser can remove the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable and another player can insert it into a different Game Boy Advance™ system to have another fight. Gather some friends and having a Survival tournament!. (This option is not available with Triple Battle.)

After you both choose the same mode and battle type, the match begins!

COMPARE LIBRARIES

You can compare libraries with a friend. View the library lists. If your friend has chips that you don't have, they will be copied into your library (and vice versa).

If you know the name of the chip you need, you might be able to use Mr. Higby's " chip request system" to get chips listed in your library.

WHITE

BATTLE CHIP TRADE

You can trade chips in your backpack one at a time with a friend. (You cannot trade Giga Class chips.)

After you both choose a chip to trade, a confirmation screen appears. When you both select YES on the screen, the trade will occur.

If you merely want to give a chip to the other person, the other person should select NOTHING in the list of things to trade, and then both of you should select YES.

PROGRAM TRADE

As you proceed through the game, you will eventually gain the ability to do a Navi Customization. At this point you will be able to trade programs with a friend. After you both choose a program to trade, a confirmation screen appears. When you both select YES on the screen, the trade will occur.

BATTLE CHIP SECRETS

CHIP CODE

Chip codes are made up of different letters. If the codes for two chips are the same (even if they are different kinds of chips), you can choose them together from the Battle Setup screen for more effective battles.

Some codes use asterisks (*) instead of letters. These are "wild cards" that can be combined with any other chips.

PROGRAM ADVANCE

Sometimes when you combine certain chip types or chip codes, they blend together and form a brand-new attack. This is known as a Program Advance.

Program Advances unique and fun! When you discover one, it is saved in your P.A. Memo in your data library.

Try to find them all!

NET TRADERS

- The Chip Trader will exchange chips you don't want for new ones. The chips he gives you are random. Once he hands you a new chip, the game will save automatically, so be sure you want to trade (you can't re-load and try again.)
- The Number Trader works in Mr. Higby's shop. When you see him, you can give him an 8-digit lot code. If the code is correct, the Number Trader will give you items and battle chips.

Lot codes are hidden throughout the game. But just getting a code doesn't mean it will be a hit. Some false codes do exist. You only get one chip per code and can only use that code once.

- Somewhere in the world there may be a special Bug Piece Trader who might give you special rare chips in trade for bug pieces.

STRENGTH ITEMS

These items increase Megaman's strength.

- HP MEMORY – Increases Megaman's Max HP by 20
- REGULAR UP – Increases the Regular Memory Capacity up to 2 units.
- EXPANSION MEMORY – Increases the size of your Navi Customization Memory Map
- SUB MEMORY – Increases the amount of Sub Chips you can carry by 1

OTHER ITEMS

- P CODE – Unlocks a security cube code. You commonly receive these from people.
- BUG PIECE – Trade these for chips or programs when you find the Bug Piece Trader. You receive these when you defeat an enemy via a counter.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYİNG VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WHITE

INHALTSVERZEICHNIS

[illegible] Megaman wird 15[illegible]
[illegible] Mehrspieler-Mod[illegible]
[illegible] Schöne neue Internet-Welt!
90 Ärger mit einem große[illegible]
91 Hauptdarsteller
93 Nebendarsteller
94 Steuerung
96 Spielstart
98 Die wirkliche Welt
100 Cyberspace & das Internet
102 Kampfvorbereitungs-Bildschirm
104 Kampfbildschirm
106 Ergebnisbildschirm
107 Hauptmenü
113 Stilwechsel
114 [illegible]
117 [illegible]

FEIERE IN WHITE & BLUE !

EIGENSCHAFTEN

- Zwei gesonderte Versionen -- BLUE und WHITE -- mit verschiedenen coolen Battle Chips, Bossen und Überraschungen!
- Tausche Battle Chips mit deinen Freunden! Tausche zwischen BLUE und WHITE und krieg sie ALLE!
- Kombiniere Battle Chips, um Megaman einzigartige Fähigkeiten zu verleihen. Tausche Battle Chips mit deinen Freunden, um einen Megaman zu schaffen, der nur dir gehört!
- KÄMPFE im Cyberspace. Wechsle sofort Battle Chips, um deine Feinde im Dunkeln tappen zu lassen!
- Spiel mit einem Freund mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel!

WHITE

MEHRSPIELER-MODUS

So wird das Gameboy Advance™ Game Link™-Kabel angeschlossen

DIESES SPIELMODUL VERFUGT UBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

DU BRAUCHST:
2 Game Boy Advance™
2 Megaman Battle Network™ 3-Spielmodule
1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

SO WIRD VERBUNDEN

1.Schalte beide Game Boy Advance™ aus (OFF). Stecke ein Megaman Battle Network 3-Spielmodul fest in jeden Game Boy Advance™.

2.Verbinde beide Game Boy Advance™ mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel und schalte beide Systeme an (ON). Achtung: Das mit dem kleineren Stecker verbundene System ist Spieler 1 (1P).

NETZWERK-SPIEL

Mit zwei mit einem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel verbundenen Game Boy Advance™ können zwei Spieler gleichzeitig Megaman Battle Network 3 spielen. Wenn du zum Netzwerk-Spiel bereit bist, wähle „LINK" (Verbinden) im Hauptmenü.

Speichere, sobald du im Link-Menü bist (nur so kannst du fortfahren). Das Spiel speichert automatisch nach jedem Programmtausch und nach jedem Netzkampf.

Das **Game Boy Advance™ Game Link™-kabel** funktioniert nicht, wenn:

- Es nicht für Game Boy Advance™ ist.
- Es nicht korrekt verbunden oder die Verbindung gescheitert ist.
- Es mit dem kabel verbunden ist.
- Mehr als zwei Game Boy Advance™ verbunden sind.

WHITE

SCHÖNE NEUE INTERNET-WELT!

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 200X

Die rasante Ausdehnung des Internet hat eine neue Welt hervorgebracht -- die Internet-Ära. Jedermann besitzt einen portablen Personal Terminal, auch PET genannt.

WAS IST PET?

Eine unheimlich nützliche, fortschrittliche Handyversion, mit der man telefonieren und E-Mails verschicken kann. PET kann auch auf Bücher, Zeitungen, TV und so ziemlich alle Datenbanken zugreifen!

NET NAVI ... EINE WEITERE NEUHEIT!

Auf jedem PET ist ein humanoides Navigationsprogramm -- auch NET NAVI genannt -- installiert. Dieses nützliche Programm übernimmt eine Butler-Rolle und führt verschiedene Aufgaben im Internet für dich aus.

VIRENVERNICHTUNG!

Die Netzwerk-Gesellschaft ist hoch entwickelt. Trotzdem gibt es Probleme! Das Schlimmste ist die Computervirenseuche. Um sich vor gefährlichen elektronischen Krankheiten zu schützen, rüsten die Menschen ihre NET NAVIs mit Kampfprogramm-Daten -- so genannten Battle Chips -- auf. Diese Programme sind leistungsfähig genug, um böse Viren zu vernichten. Dieser Vorgang wird Virenvernichtung genannt.

GESCHICHTSUNTERRICHT

DER WWW-VORFALL

Die geheime Terrororganisation WWW plante die Entführung eines Militärsatelliten und den Tag des Jüngsten Gerichts, um die Netzwerk-Gesellschaft zu zerstören. Durch den heldenhaften Einsatz eines Jungen namens LAN konnte dieser heimtückische Plan vereitelt werden. Nach der Zerstörung der WWW-Festung verschwand das böse Superhirn Dr. Wiley spurlos.

-- Dieser Vorfall ereignet sich in Megaman Battle Network (jetzt im Handel).

DER GOSPEL-VORFALL

Nach dem Sieg über WWW startete eine Anti-Net-Mafia-Gruppe -- auch als Gospel bekannt -- willkürliche Netz-Attacken. Sie zerstörte den zentralen Kern des Internet und versetzte die mächtigsten Länder der Welt in eine verhängnisvolle Panik.

Lan und sein Net Navi Megaman riskierten ihr Leben, um Gospel zu vernichten und den Weltfrieden wieder herzustellen.

-- Dieser Vorfall ereignet sich in Megaman Battle Network 2 (jetzt im Handel).

WHITE

ÄRGER MIT EINEM GROSSEN COWBOYHUT

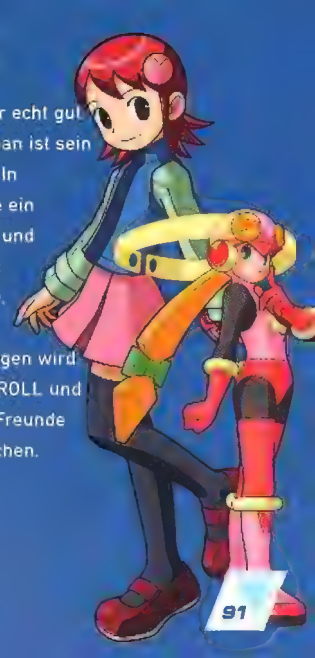
Vor beinahe einem Monat gelang Lan und Megaman die Flucht vor der Netz-Mafia-Gruppe Gospel. Sie tauchten für eine Weile unter und bereiten sich jetzt auf ein neues Schuljahr vor.
Eines Tages unterhalten sich Lan und seine Freunde über die Nacht-Chat-Gruppe, die sie starten wollen, als sich ein Fremder mit einem riesigen Cowboyhut zu ihnen gesellt

„HALLO. Darf ich unterbrechen? Habt ihr vom N1 Grand Prix Semi-Finale auf dem Akihara Square heute Abend gehört? Meine Gruppe ist der Veranstalter. Der stärkste Net Battler erhält einen Großen Preis ... Ihr seht wie kluge Kids aus. Warum macht ihr nicht mit?"

Klingt nach Spaß ... und einer Herausforderung! Lan, Dex, Mayl und Yai möchten ausgehen, alle den großen Preis gewinnen und machen sich auf den Weg zum Akihara Square.
Lan und Megaman haben keine Ahnung, dass im Moment gerade ein übler Plan ausgeheckt wird!

HAUPTDARSTELLER

LAN geht nicht gern zur Schule, ist aber echt gut im Virenvernichten! Megaman ist sein Navi und bester Freund. In Netzkämpfen sind sie ein starkes Team. Lan und MAYL waren schon immer Freunde! So lange, dass Mayl immer wieder in Lans Abenteuer hinein gezogen wird. Ihr Navi ROLL Ihr Navi ROLL und Megaman sind enge Freunde und lieben ihre Menschen.



WHITE

DEX ist ein Bär. Sein Navi OUTSMAN soll angeblich unheimlich stark und mächtig sein, er kann Lan und Megaman in Netzkämpfen aber einfach nicht schlagen. Die kleine, reifste SW ist diejenige mit Kim. Sie ist jünger als Lan geht aber in die selbe Schulklasse, ihr Butler-Navi GLIDE ist ruhig, nachdenklich und gar nicht abenteuerlustig -- er hält sich immer an die Regeln. Obwohl er jünger ist als die anderen, ist CHAUD ein anerkannter Net Battle-Champion und hat schon etliche Wettbewerbe gewonnen. Wie sein starker, ruhiger Navi BLUES ist er cool und relaxed.

NEBENDARSTELLER

Lans Vater DR. HIKARI ist ein erstklassiger Programmierer und das Genie hinter der Net Navi-Software. Er ist Leiter der Grundlagenforschung im Wissenschaftsinstitut. Lans Mutter MRS. HIKARI führt den Haushalt, überwacht die Familienangelegenheiten und hält zuverlässig alles in Ordnung. SHINWAMA ist ein erfolgreicher Geschäftsmann und Geschäftsführer von Denton News Network.

MR. ARBY war ursprünglich ein WWW-Mitglied und unterrichtete an der Schule von Akihara. Dann verließ er WWW und eröffnete ein Restaurant in Akihara. Er verschwand während des Gospel-Vorfalls. Ist er jetzt wieder zurückgekehrt?

SPIELBILDSCHIRM - ERFORSCHUNGSSTEUERUNG

Dies ist der Hauptschirm im Spiel, sowohl in der wirklichen Welt (in der du Lan steuerst) als auch im Cyberspace (in dem du Megaman steuerst).

KAMPFBILDSCHIRM - VIRENZERSTÖRUNGS-STEUERUNG

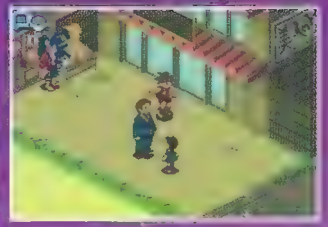
Wähle einen Battle Chip auf dem Kampfvorbereitungs-Bildschirm, dann bewegst du dich weiter zum Kampfbildschirm, wo der Kampf stattfindet. Fang an Viren zu zerstören! Siehe Seite 104.

Um die folgenden Optionen anzuzeigen, drücke auf dem Titelbildschirm START. Triff deine Auswahl mit dem Steuerkreuz und bestätige mit START oder A-Knopf.

- START - Beginne ein neues Spiel.
- CONTINUE - Setze ein gespeichertes Spiel fort. Diese Option erscheint, nachdem du mindestens ein Spiel gespeichert hast. Für Details siehe Seite 110.

LAN IN AKTION

Bei deiner Jagd nach Computer-Kriminellen bewegst du dich zwischen der wirklichen Welt und dem Cyberspace. In der wirklichen Welt steuerst du Lan, der die folgenden Fähigkeiten besitzt:



SPRECHEN/PRÜFEN - A-Knopf

Du kannst mit Stadtbewohnern sprechen, wenn du dich vor ihr stellst und den A-Knopf drückst. Um die Unterhaltung weiterzuführen, drücke wiederholt den A-Knopf.

Um Details über einen Gegenstand zu sehen, drücke den A-Knopf, wenn du davor stehst.

Wenn es nichts zu besprechen oder zu lernen gibt, erscheint nichts.

RASEN - B-Knopf + Steuerkreuz

Lan kann auf seinen Inline-Skates dahinrasen. Halte dazu den B-Knopf gedrückt und drücke das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung.

MIT MEGAMAN SPRECHEN - L-Taste

Du kannst dich über dein PET mit Megaman im Cyberspace unterhalten. Wenn du nicht weiterweißt, hol dir Tipps bei ihm.

JACK-IN/EINSTECKEN - R-Taste

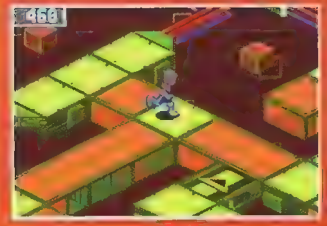
Wenn du „einjackst", schließt du dein PET an ein elektronisches Gerät an und schickst Megaman in den Cyberspace. Stell dich vor verschiedene elektronische Geräte und drücke die R-Taste, und mehr ist nicht passiert.

Probleme in der wirklichen Welt werden wahrscheinlich von einem Computervirus oder einem feindlichen Navi im Cyberspace verursacht. Jack dich ein und schick Megaman, um den Virus zu zerstören!

TIPPS

- Lans Zimmer ist der erste Ort, an dem du dich einjackst.
- Du kannst dich auch dann einjacken, wenn es kein Problem gibt. Erforsche die wirkliche Welt, um andere Einjack-Orte zu finden.
- Wenn du anderen im Cyberspace hilfst, führt das möglicherweise zu weiteren Einjack-Orten.
- Wenn du dich einjackst, könnte dich eine Überraschung erwarten.

MEGAMAN IN AKTION



Das Internet ist ein riesiges Netzwerk, das die gesamte Welt verbindet. Du gelangst ins Internet, indem du dich in den Computer in Lans Zimmer einjackst und Megaman in den Cyberspace [illegible] Viren -- und löse den Fall!

SPRECHEN/PRÜFEN - A-Knopf

Sprich mit verschiedenen Programmen und untersuche Gegenstände. [illegible] sind, überprüfst.

MIT LAN SPRECHEN - L-Taste

Wenn du feststeckst, unterhalte dich mit Lan in der wirklichen Welt.

RASEN - B-Knopf + Steuerkreuz

Manchmal muss Megaman schnell sein!

JACK-OUT (AUSSTECKEN) - R-Taste

Hol Megaman aus dem Cyberspace zurück in die wirkliche Welt. (Manchmal kannst du nicht „ausjacken".)

IM INTERNET

SECURITY CUBE (SICHERHEITSWÜRFEL)

[illegible] nen (Open), wenn du spezielle Aufträge ausführst.

LÄDEN & NETZHÄNDLER

[illegible]

CYBER SQUARE

[illegible] Brett regelmäßig.

Wenn Megaman einem Virus im Cyberspace begegnet, kommt es zum Kampf. Um den Kampf zu gewinnen, musst du alle Viren besiegen. Und um das Spiel zu gewinnen, musst du in allen Kämpfen siegreich sein!

Bereite dich auf den Kampf vor, indem du Battle Chips auf dem Kampfvorbereitungs-Bildschirm auswählst. Mit diesen Chips schickst du Megaman in den Kampf.

BATTLE CHIP-INFORMATION
- Battle Chip Name
- Chip Code
- Eigenschaft (Feuer, Wasser, Elektrizität, Holz oder keine Eigenschaft)
- Angriffskraft (nur Angriffschips)

In der Chipauswahl-Liste erscheinen fünf willkürlich gewählte Battle Chips. Um die Beschreibung eines Chips zu prüfen, wähle ihn mit dem Steuerkreuz und drücke die . Drücke dann den , um ihn an Megaman zu schicken.

BATTLE CHIP-REGELN

Normalerweise kannst du nur einen Chip für den nächsten Kampf wählen. Es gibt allerdings eine Ausnahme zu dieser Regel:

- Wenn zwei oder mehr Chips den gleichen Namen oder Chip Code haben, kannst du mehrere oder alle im Kampf verwenden. Nicht zusammenpassende Chips können nicht ausgewählt werden.

Zusammenpassende Chips machen dich im Kampf erfolgreicher.

Hast du einen Battle Chip ausgewählt, bestätige mit OK (Steuerkreuz oder START) und drücke den A-Knopf, um zum Kampfbildschirm zu gelangen.

Manche Chips kannst du in der Auswahlspalte nicht wählen. Hier ist die „ADD"-Möglichkeit ausgesprochen nützlich! Markiere die Chips, die du nicht brauchst und wähle „ADD" (Hinzufügen). Damit wirfst du die ausgewählten Chips weg und kämpfst eine Runde lang ohne Chips. In der nächsten Runde erhältst du neue. So kannst du ähnliche Battle Chips kombinieren und deine Chancen verbessern!

WHITE KAMPFBILDSCHIRM

Hier bekämpft Megaman den Virus. Schlag ihn mit deinem/n Battle Chip(s) und gewinne so den Kampf!

ZONE

Auf dem Kampfbildschirm kann sich Megaman auf jedes Quadrat in der roten Zone bewegen ↑/↓/→/←. Viren bewegen sich in der blauen Zone. Megaman kann normalerweise nicht in die Virenzone gelangen, du kannst seine Angriffszone aber mit speziellen Chip-Angriffen kurzfristig erweitern.

MEGA BUSTER - B-Knopf

Deine Mega Buster-Waffe hat unbegrenzte Munition. Je näher du dem Feind beim Abfeuern bist, desto einfacher triffst du ihn. Halte den B-Knopf kurz gedrückt und lass dann los, um einen Superschuss abzufeuern!

BATTLE CHIPS VERWENDEN - A-Knopf

Kämpfe, indem du die Battle Chips deiner [illegible]

KAMPFANZEIGE - L-Taste oder R-Taste

Die Kampfanzeige [illegible] seine nächste Attacke [illegible]

FLUCHT - L-Taste

Manchmal ist Flucht [illegible] Verteidigung! Das wird dir aber nicht immer gelingen -- je stärker [illegible] Feind, desto schwieriger die Flucht.

Wenn du die Trefferpunkte des Feindes reduzierst, gewinnt Megaman! Der Ergebnisbildschirm zeigt Kampfzeit, Busting Level und Gewinnerdaten an.

BUSTING LEVEL
(ZERSTÖRUNGSLEVEL)

Der Busting Level ist ein Punktesystem, das dir anzeigt, wie gut du gekämpft hast. Je höher dieser Level, desto besser die Chips, die du erhältst. Besiege deine Feinde schnell, um einen hohen Busting Level zu erhalten. Es gibt auch andere Wege, um einen hohen Busting Level zu erlangen. Kannst du sie herausfinden?

KONTERN

Du konterst einen Feind, indem du ihn während seiner Attacke triffst und besiegst. Du erhältst einen Stern neben deinem Busting Level und ein Bugteil als Bonusdaten.

HAUPTMENÜ

Drücke auf dem Spielbildschirm START, um das Hauptmenü anzuzeigen, dann wähle „FOLDER" (ORDNER). Hier werden alle verfügbaren Battle Chips angezeigt.

Du bewahrst die Battle Chips, die du im Kampf verwenden willst, in diesem Ordner auf. Du fängst mit einem Ordner an, in dem du deine Chips anordnen und bearbeiten kannst.

Wenn du im Spiel vorankommst, erhältst du einen neuen Ordner und einen „Free Folder" (Vorbereitungsordner). Letzteren kannst du nicht bearbeiten, du kannst ihn aber gegen einen anderen eintauschen.

EINEN ORDNER AUSRÜSTEN

Du kannst nur einen Ordner zugleich ausrüsten. Wähle den Ordner „Equip". Um einen anderen Ordner auszurüsten, wähle ihn aus, drücke den A-Knopf, wähle „EQUIP" und drücke den A-Knopf nochmal.

CHIPS WECHSELN

Wähle einen Ordner, drücke den A-Knopf, wähle „EDIT" (Bearbeiten) und drücke den A-Knopf nochmal. Damit kommst du zum „Edit"-Menü.

- Mit dem Steuerkreuz ➡/⬅ wechselst du zwischen deinem Pack und Ordner.
- Wähle einen Chip mit ⬆/⬇, drücke den A-Knopf und wähle den Chip zum Austauschen.
- Nach der zweiten Chip-Auswahl drücke den A-Knopf, um den Handel zu bestätigen oder drücke den B-Knopf um abzubrechen.

CHIP-REGELN

- Du brauchst mindestens 30 Battle Chips in deinem Ordner.
- Du kannst nicht mehr als vier gleiche Chips im Ordner haben. Chips mit dem selben Symbol und verschiedenen Buchstaben werden als gleiche Chips angesehen.
- Du kannst bis zu 5 Mega Class Chips und einen Giga Class Chip in deinem Ordner haben. Sorge dafür, dass alle unterschiedlich sind.

Je nach ihren Fähigkeiten gibt es 3 Battle Chip-Ebenen:

- Standard - White (Weiß)
- Mega Class - Blue (Blau)
- Giga Class - Red (Rot)

NORMALE CHIPS

Normale Chips erscheinen auf dem Kampfvorbereitungs-Bildschirm. Wenn du sie richtig kombinierst, erhöhst du deine Chance auf einen Sieg. Wähle einen Chip im Ordner aus und drücke SELECT. Der Chip, der jetzt ein normaler Chip ist, ist rot umrahmt.

- Um einen normalen Chip zu erhalten, müssen die Chipdaten kleiner als die normale Memory sein. (Die Größe der normalen Memory kann mit bestimmten Gegenständen erhöht werden.)

SUB CHIPS

Sub Chips erhältst du in Läden und von Mystery-Daten. Sie werden im Cyberspace verwendet und verschwinden nach einmaliger Anwendung. Einige Arten von Sub Chips:

- Mini Energy - Stellt 50 HP wieder her.
- Full Energy - Heilt HP komplett.
- Shinobi Dash - Schwächere Feinde weichen für kurze Zeit zurück.
- Un-Trap - Entschärft von Mystery-Daten gestellte Falle.
- Enemy Search - Lässt den soeben bekämpften Feind für begrenzte Zeit wieder und wieder erscheinen.
- Open Lock - Schaltet Mystery-Daten frei.

DATENBIBLIOTHEK

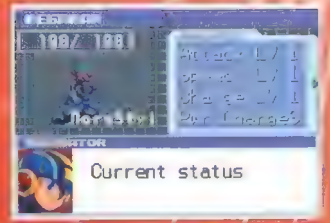
Schau dir die Battle Chip-Daten an, um all deine Chips zu sehen. (Wenn du neue Chips erhältst, werden „?" zu Namen.) Chips sind in Ebenen unterteilt, Standardchips werden als erste angezeigt. Drücke Steuerkreuz ➡, um zwischen Mega Class, Giga Class und P.A. Memo-Kategorien umzuschalten. Je mehr Sterne neben einem Chipnamen stehen, desto seltener ist er. Kannst du alle Chips sammeln?

P. A. MEMO

Kombinationen von Programmfortschritten ansehen. Du kannst nur Fortschritte ansehen, die du schon installiert hast.
Für Details siehe Seite 117.

MEGAMAN

Mit dem Steuerkreuz kannst du den Status von Megamans Eigenschaften überprüfen. Du kannst Megamans Levels mit Power-Up-Programmen ausbauen. Wenn du im Spiel weiterkommst, kannst du deinen Navi anpassen und seinen Stil ändern.



- EMAIL - Lies Lane E-Mails. Wähle eine E-Mail mit dem Steuerkreuz auf und drücke zum Lesen den A-Knopf. Mit L-Taste und R-Taste [illegible]
- KEY ITEMS - Überprüfe deine Items, indem du sie mit dem Steuerkreuz auswählst.
- LINK - Verbindete einen Netzbetrieb mit einem Freund und tausche Battle Chips. (Für Details siehe Seite 116.)
- SAVE - Speichere dein laufendes Spiel. Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, wähle „CONTINUE" (WEITER) auf dem Titelbildschirm.

PROGRAMMIER-REGELN

- Parts (Teile) müssen an die Befehlszeile angehängt werden. Es reicht, ein Quadrat anzuhängen.
- Plus Parts (karierte Teile) dürfen die Befehlszeile NICHT berühren.
- Du KANNST NICHT zwei Parts der selben Farbe nebeneinander anordnen.

MACH DEINEN EIGENEN MEGAMAN

Wenn du im Spiel weiterkommst, erhältst du eine neue PET-Funktion, mit der du deinen Navi [illegible] kannst. Mit diesem System kannst du ein Programm erstellen, das deinen Navi stärkt.

EIN PROGRAMM EINRICHTEN

- Beginne im Megaman-Abschnitt des Hauptmenüs.
- Wähle mit Steuerkreuz und L-Taste oder R-Taste ein Programm.
- Bestätige deine Auswahl mit dem A-Knopf und die ausgewählten Teile erscheinen.
- Wähle den Ort, an dem du es einrichten willst und drücke den A-Knopf.

EIN PROGRAMM ENTFERNEN

Wähle das zu entfernende Teil und drücke das Steuerkreuz ➡. Auf der Memory Map (Memory-Karte) erscheinen der Kursor sowie „Put Away" (Weglegen) und „Move" (Bewegen). Um das Teil wegzulegen, wähle „Put Away". Um das Teil zu bewegen, wähle „Move".

WHITE

RUN
Wenn du den Programm empfiehlst, [illegible] „RUN" (Ausführen). Um [illegible] zu gelangen, drücke START. Das Programm ist [illegible], wenn „RN" erscheint.

FEHLER IM PROGRAMM
ABER: Wenn du die Anweisungen nicht richtig befolgst, verursacht „RUN" einen Bug (Programmierfehler) und Megaman funktioniert nicht! Alle möglichen Probleme in Megamans Betrieb können auftreten. Sei also vorsichtig! (Mit einem Programmfehler zu kämpfen, kann allerdings auch eine Strategie sein! Das bleibt ganz dir überlassen!)

STIL & FARBE
Die Farbe der Teile, die du erstellen kannst, hängt vom Stil deines Megaman ab. Sie ist auf der rechten Seite der Stilanzeige auf der Memory-Karte aufgeführt.

FEHLER & ÄNDERUNGS-CODES
Beim Erstellen und Ausführen (RUN) von Teilen, deren Farbe nicht mit dem gegenwärtigen Stil zusammenpasst, erhältst du eine Fehlermeldung. Du kannst deine Navi-Anpassung nicht abschließen und musst die falschen Teile entfernen und neu erstellen.

ABER: An bestimmten Orten gibt es Änderungswerkzeuge. Wenn du sie hast und ein Fehler auftritt, drücke SELECT und du erhältst einen 8-stelligen Code. Wenn du den zum Fehler passenden Änderungscode eingibst, kannst du weiter erstellen, sogar bei einer Fehlermeldung.

So kannst du Megaman-Kombinationen erstellen, die normalerweise nicht möglich sind.

STILWECHSEL

Erfüllst du bestimmte Bedingungen, entwickelt sich Megamans Stil. Bei einem Stilwechsel ändern sich Megamans Eigenschaften und er erhält eine Spezialfähigkeit.

STILENTWICKLUNG
Nach einem Stilwechsel hängt Megamans Entwicklung davon ab, wie du Fragen beantwortest.

- Um im momentanen Stil weiterzumachen, antworte MASTER THIS STYLE („Diesen Stil meistern"). Mit steigendem Stillevel erhältst du neue und bessere Navi-Veränderungs-Programme.
- Um einen anderen Stil zu wählen, antworte CHANGE TO A DIFFERENT STYLE („Zu anderem Stil wechseln").

ZWISCHEN STILEN WECHSELN
Du kannst zwischen Stilen wechseln, indem du Megaman im Hauptmenü auswählst und einen Stilwechsel durchführst.

STIL-BEISPIEL

HEAT GUTS STIL

- Dieser Stil hat das Attribut Feuer.
- Charge Shot wird zu einem gewaltigen Flammenwerfer.
- Mega Buster-Schaden wird verdoppelt.
- Dieser Stil ist anfällig für Wasser-Angriffe, die doppelten Schaden bei Megaman verursachen.

Meisterst du diesen Stil, kannst du folgende Programme verwenden:

- Super Armor
- Break Buster

PROBIER ALLE MEGAMAN-STILE AUS. WELCHER IST DER BESTE?

MULTI-MODUL-KAMPF-REGELN

- Gewinner ist, wer als Erster die HP des Gegners auf 0 reduziert.
- Die zehnte Runde ist die letzte, unabhängig von übrigen HPs.
- Der Spieler, der den größten Schaden verursacht, ist Sieger! (Die übrig gebliebene HP-Menge spielt keine Rolle.)

Mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel kannst du Battle Chips tauschen oder mit einem Freund einen Netzkampf austragen. Wähle dazu nach dem Setup „LINK" (Verbinden) im Hauptmenü.

MULTI-MODUL-KAMPF

- LIGHT CLASS - Kämpfe auf einem normalen Schlachtfeld.
- MIDDLE CLASS - Das Schlachtfeld hat coole Landschaftseffekte.
- HEAVY CLASS - Das Schlachtfeld hat coole Landschaftseffekte und Fallen!
- TRIPLE BATTLE - Kämpfe in einem Light Class-, dann in einem Middle Class- und zuletzt in einem Heavy Class Battle. Sieger ist, wer als Erster 2 Punkte erhält!

Wähle die Battle-Art:

- PRACTICE - Sammle Kampf-Erfahrung. Siege und Niederlagen zählen nicht.
- THE REAL DEAL - Siege und Niederlagen zählen! Der Sieger wählt einen Chip aus dem Rucksack des Verlierers. Diesen Modus kannst du nur auswählen, wenn jeder Spieler mindestens einen Chip im Rucksack hat.
- SURVIVAL - Der Sieger aus dem ersten Kampf steigt in die nächste Runde auf, erlangt seine Energie aber nicht wieder. Der Verlierer kann die Verbindung mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel trennen und ein neuer Spieler kann seinen Game Boy Advance™ für den nächsten Kampf anschließen. Trag mit deinen Freunden ein Survival-Turnier aus! (Nicht möglich mit Triple Battle.) Wenn ihr beide den gleichen Modus und die gleiche Battle-Art ausgewählt habt, kann das Match beginnen!

BIBLIOTHEKEN VERGLEICHEN

Du kannst mit einem Freund Bibliotheken vergleichen. Schau dir die Bibliothekslisten an. Hat dein Freund Chips, die du nicht hast, kannst du diese in deine Bibliothek kopieren (und umgekehrt).

Wenn du den Namen des Chips kennst, den du haben möchtest, kannst du Mr. Higbys „Chipanforderungs-System" verwenden und die Chips in deiner Bibliothek auflisten.

WHITE

BATTLE CHIP-TAUSCH

Du kannst die Chips in deinem Rucksack einen nach dem anderen mit einem Freund tauschen. (Du kannst keine Giga Class Chips tauschen.) Nachdem ihr beide einen Chip zum Tauschen ausgewählt habt, erscheint ein Bestätigungsbildschirm. Wählt beide „YES" (JA) und der Handel geht über die Bühne.

Willst du einfach nur einen Chip abgeben, dann sollte der Empfänger „NOTHING" (NICHTS) in der Tauschliste auswählen, anschließend wählt beide „YES" (JA).

PROGRAMM-TAUSCH

Wenn du im Spiel Weiterkommen erhältst du die Fähigkeit, deinen Navi zu verändern und Programme ein Freunden zu tauschen. Nachdem ihr beide ein Programm zum Tauschen ausgewählt habt, erscheint ein Bestätigungsbildschirm. Wählt beide „YES" (JA) und der Handel geht über die Bühne.

BATTLE CHIP-GEHEIMNISSE

CHIP-CODES

Chip-Codes sind aus verschiedenen Buchstaben zusammengesetzt. Sind zwei Chip-Codes identisch (auch wenn die Chips selbst verschieden sind), kannst du sie für einen wirksameren Kampf gemeinsam auf dem Kampfvorbereitungs-Bildschirm auswählen. Manche Codes verwenden Sternchen (***) anstelle von Buchstaben als Platzhalter, die mit allen anderen Chips kombiniert werden können.

PROGRAM ADVANCE (PROGRAMM-FORTSCHRITT)

Wenn du bestimmte Chips oder Chip-Codes kombinierst, fügen sie sich zusammen und bilden eine neue Attacke. Diesen Vorgang nennt man Program Advance (Programm-Fortschritt). Program Advances sind einzigartig und machen Spaß! Entdeckst du einen, dann wird er im P.A. Memo in deiner Datenbibliothek gespeichert. Versuch sie alle zu finden!

NETZHÄNDLER

- Der Chip-Händler tauscht die Chips, die du nicht haben willst, nach dem Zufallsprinzip gegen neue ein. Sobald du den neuen Chip hast, speichert das Spiel automatisch. Überleg dir also, ob du wirklich tauschen willst (du kannst nicht neu laden und wiederholen).
- Der Nummern-Händler arbeitet in Mr. Higbys Laden. Gib ihm einen 8-stelligen Code, wenn du ihn siehst. Ist es der richtige Code, dann gibt er dir Items und Battle Chips.

Überall im Spiel sind Codes versteckt. Einen zu finden muss aber nicht unbedingt einen Volltreffer bedeuten, weil einige der Codes falsch sind. Du kriegst nur einen Chip pro Code und kannst jeden Code nur einmal benutzen.

- Irgendwo gibt es einen spezialen Bugfest-Händler, der dir für Bug Pieces zuverlässige Chips gibt.

STÄRKE-ITEMS

Diese Items erhöhen Megamans Stärke.

- HP MEMORY – Erhöht Megamans Max HP um 20.
- REGULAR UP – Erhöht die normale Memory-Kapazität um bis zu 3 Unit.
- EXPANSION MEMORY – Erhöht den Umfang meiner Navi-Veränderungs-Memory-Karte.
- SUB-MEMORY – Erhöht Anzahl der Sub Chips, die du tragen kannst, um 1.

ANDERE ITEMS

- P CODE – Sperrt einen Security Cube auf. Normalerweise erhältst du sie von Leuten.
- BUG PIECE – Tausch sie gegen Chips oder Programme ein, wenn du einen Bug Piece-Händler findest. Du erhältst Bug Pieces, wenn du einen Feind mit einem Konter besiegst.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

WHITE

SOMMAIRE

44 Megaman a 15 ans
45 Configuration multi-joueurs
48 Un nouvel Univers Internet audacieux !
49 Un cow-boy de mauvais a[illegible]
51 Personnages principaux
53 Personnages secondaires
54 Commandes
56 Démarrage
58 Le Monde réel
60 Cyberespace et Internet
62 Écran Configuration du combat
64 Écran Combat
66 Écran Résultats
67 Écran secondaire
73 Changement de style
76 Combat Link
77 Secrets de Battle Chip

FÉTONS ÇA EN BLANC ET BLEU !

CARACTÉRISTIQUES

- Deux versions distinctes -- BLUE et WHITE -- avec des Battle Chips fantastiques, des boss et des ennemis impressionnants et des tas de surprises !
- Échange des Battle Chips avec tes copains ! Fais des échanges entre la version BLUE et la version WHITE pour toutes les avoir !
- Mélange et associe les Battle Chips pour donner à Megaman des pouvoirs exceptionnels. Échange les Battle Chips avec tes amis pour créer un Megaman ultra-personnalisé !
- COMBATS dans le cyberespace. Change instantanément de Battle Chip pour déstabiliser tes ennemis !
- Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ te permet de jouer avec un ami !

Connexion du câble Game Boy Advance™ Game Link™

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

TU AS BESOIN DE :

2 systèmes Game Boy Advance™
2 cartouches Megaman Battle Network ™ 3
1 câble Game Boy Advance™ Game Link™

ÉTABLIR LA CONNEXION

1. Vérifie que les deux systèmes Game Boy Advance™ sont éteints. Insère une cartouche Megaman Battle Network 3 dans chacun des deux systèmes Game Boy Advance™.
2. Branche le câble Game Boy Advance™ Game Link™ au connecteur d'extension externe sur les deux systèmes Game Boy Advance™. Allume les systèmes.

Important : le système connecté à la prise la plus petite correspond au J1.

JEU EN RÉSEAU

Avec deux systèmes Game Boy Advance™ connectés avec un câble Game Boy Advance™ Game Link™, deux joueurs peuvent jouer à Megaman Battle Network 3 en même temps. Si tu es prêt à jouer en réseau, choisis LINK sur l'écran secondaire.

N'oublie pas de sauvegarder dès que tu accèdes à l'écran Link (pour pouvoir continuer). La partie est automatiquement sauvegardée après l'échange de programmes ou un combat en réseau.

Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ risque de mal fonctionner dans les cas suivants :

- il ne s'agit pas d'un câble pour systèmes Game Boy Advance™.
- il n'est pas connecté correctement ou il est déconnecté.
- il est connecté au câble.
- plus de deux systèmes Game Boy Advance™ sont connectés.

WHITE

UN NOUVEL UNIVERS INTERNET AUDACIEUX !

NOUS SOMMES EN L'AN 200X

La rapide expansion d'Internet a entraîné la naissance d'un nouveau monde : l'ère d'Internet. Aujourd'hui, tout le monde porte un Terminal personnel portable, connu sous le nom de PET.

QU'EST-CE QU'UN PET ?

Version sophistiquée du téléphone mobile, le PET est un objet extrêmement utile qui permet de passer des appels et d'envoyer des messages électroniques. Il peut également accéder aux livres, aux journaux, à la télévision et à toutes les bases de données !

NET NAVI : UNE AUTRE PREMIÈRE !

Un programme de navigation humanoïde connu sous le nom de NET NAVI est installé sur tous les PET. Cet objet extrêmement utile remplit le rôle d'une sorte de majordome et exécute différentes tâches pour toi sur Internet.

CHASSE AUX VIRUS !

La société du réseau est très sophistiquée. Mais tous les problèmes ne sont pas résolus ! Le pire d'entre eux est le fléau des virus informatiques. Pour se protéger contre de dangereuses maladies électroniques, les gens équipent leurs NET NAVI de programmes de combat connus sous le nom de Battle Chips. Ces programmes sont assez puissants pour écraser les virus les plus virulents. On appelle cela la chasse aux virus.

LEÇON D'HISTOIRE

L'INCIDENT DE WWW

WWW, organisation terroriste secrète, comploterait de détruire la société du Net en détournant un satellite militaire et en déclenchant une guerre terrible. Grâce à la bravoure d'un jeune garçon du nom de LAN, et société fut parvenue à déjouer ce plan funeste. Le Dr Wily, cerveau de ce plan diabolique, a disparu au moment où la forteresse de WWW a été détruite.

Cet épisode s'est produit dans Megaman Battle Network (en vente actuellement).

L'INCIDENT DU GOSPEL

Après la défaite de WWW, un nouveau groupe malheureux du Net connu sous le nom de Gospel a commencé à lancer des attaques au hasard sur le Net. Il a détruit le cœur d'Internet, jetant ainsi les pays les plus puissants dans une panique dévastatrice.

Grâce à Lan et à son fidèle Navi Megaman, prêts à tout risquer, y compris leurs vies, le Gospel a été détruit et la paix du monde retrouvée.

Cet épisode s'est produit dans Megaman Battle Network 2 (en vente actuellement).

WHITE

UN COW-BOY DE MAUVAIS AUGURE

Cela fait près d'un mois que Lan et Megaman ont réussi à échapper au groupe malfieux du Net, le Gospel. Ils sont partis pendant quelque temps et ils se préparent aujourd'hui à un nouveau semestre scolaire.
Lan et un groupe d'amis sont réunis et parlent d'un groupe de discussion qu'ils ont lancé. Au beau milieu de leur conversation, un inconnu coiffé d'un énorme chapeau de cow-boy les interrompt...

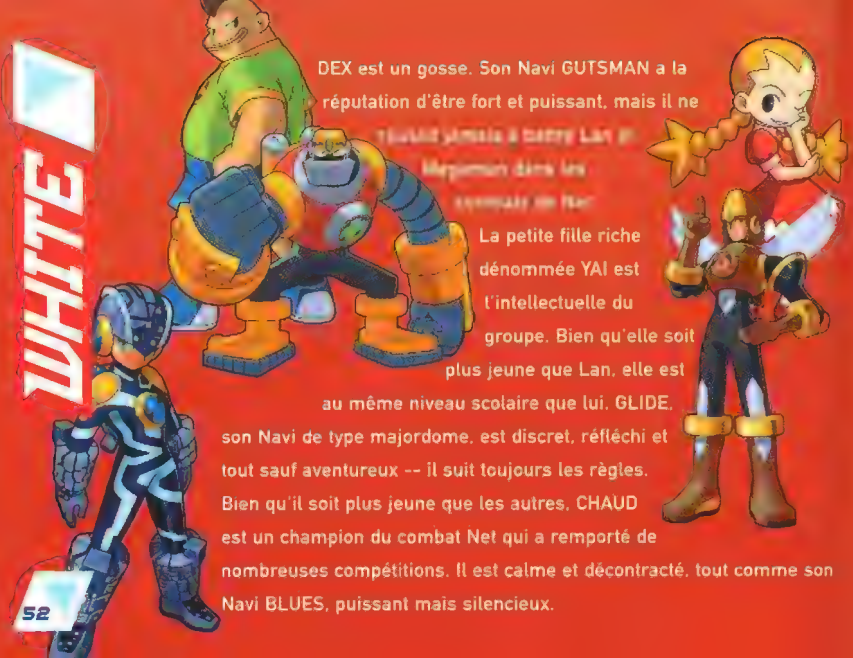
"Salut. J'peux vous interrompre ? Est-ce que vous avez entendu parler des demi-finales du Grand Prix de N1, à Akihara Square, ce soir ? C'est mon groupe qui les organise. On va décerner un Grand Prix au plus grand Net Battler. Vous avez l'air d'être des gamins malins. Pourquoi ne pas vous joindre à nous ?"

Ça a l'air sympa... et un sacré défi ! Chacun des quatre amis, Lan, Dex, Mayl et Yai, se fait la promesse secrète de gagner le Grand Prix. Ils se mettent alors en route vers Akihara Square.
Lan et Megaman sont loin de s'imaginer qu'un nouveau danger plus diabolique est en train de naître !

PERSONNAGES PRINCIPAUX

LAN n'aime pas beaucoup les études, mais en matière de chasse aux virus, c'est un as ! Megaman est son Navi et meilleur ami. Ils forment une équipe puissante dans les combats de Net. Lan et MAYL sont amis depuis toujours ! Leur longue amitié exptique que Mayl se retrouve toujours mêlée aux aventures de Lan. Sa Navi ROLL et Megaman sont de grands amis [illegible] à toute épreuve.

WHITE



DEX est un gosse. Son Navi GUTSMAN a la réputation d'être fort et puissant, mais il ne [illegible] Lan et Megaman dans les [illegible]

La petite fille riche dénommée YAI est l'intellectuelle du groupe. Bien qu'elle soit plus jeune que Lan, elle est au même niveau scolaire que lui. GLIDE, son Navi de type majordome, est discret, réfléchi et tout sauf aventureux -- il suit toujours les règles. Bien qu'il soit plus jeune que les autres, CHAUD est un champion du combat Net qui a remporté de nombreuses compétitions. Il est calme et décontracté, tout comme son Navi BLUES, puissant mais silencieux.

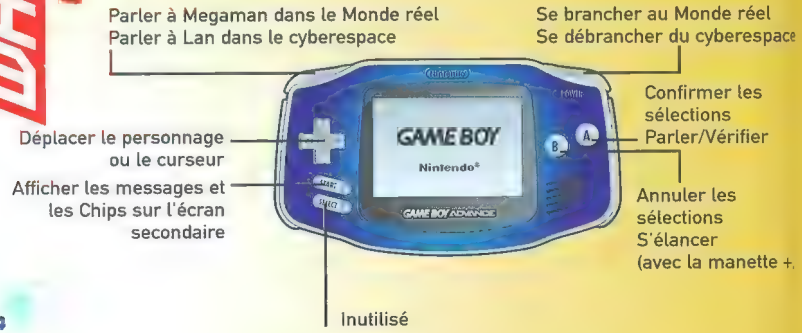
PERSONNAGES SECONDAIRES

Le père de Lan, le Dr HIKARI, est un programmeur hors pairs et le génie à l'origine du [illegible] Net Navi. Il dirige des recherches fondamentales à l'Institut des Sciences. Mme HIKARI, la mère de Lan, assure la bonne marche de la maison chez les Hikari. Elle surveille toutes les affaires de la famille et on peut compter sur [illegible] en ordre. NAKAYAMA est un homme d'affaires brillant et le directeur du Danton News Network.

Ancien membre du WWW, M. HIKARI a été fait passer pour un [illegible] à l'école d'Akihara. Plus tard, il a quitté le WWW et a dirigé un restaurant dans Akihara. Il a disparu pendant l'incident du Gospel. Est-il revenu à Akihara ?

ÉCRAN CHAMP - COMMANDES D'EXPLORATION

L'écran Champ est le principal écran de jeu en Monde réel (dans lequel tu com
mandes Lan) et dans le cyberespace (dans lequel tu commandes Megaman).



ÉCRAN COMBAT - COMMANDES DE CHASSE AUX VIRUS

Après avoir choisi un Battle Chip à l'écran de configuration du combat, tu pas
ses à l'écran du combat où débute le combat. Lance la chasse aux virus ! Voir
page 64 pour des infos supplémentaires.

Appuie sur START à l'écran de titre pour afficher les deux options suivantes. Utilise la manette + pour sélectionner. Appuie sur START ou sur le bouton A pour confirmer.

- START - Lance une nouvelle partie depuis le début.
- CONTINUE - Reprends une partie préalablement sauvegardée. Cette option devient disponible dès que tu as sauvegardé au moins une partie. Voir page 69 pour des infos supplémentaires.

LAN EN ACTION

Dans la mission de destruction des criminels de l'informatique, tu devras te déplacer entre le Monde réel et le cyberespace. Dans le Monde réel, tu commandes Lan. Il peut exécuter les actions ci-dessous

PARLER/VÉRIFIER - Bouton A

Tu peux parler aux habitants en te tenant devant eux et en appuyant sur le bouton A. Appuie plusieurs fois sur le bouton pour continuer la conversation jusqu'au bout.

Tu peux aussi obtenir des informations sur les objets en te tenant devant eux et en appuyant sur le bouton A.

S'il n'y a rien à apprendre et au un sujet de conversatio rien n'apparaît.

S'ÉLANCER - Bouton B + Manette +

Lan peut s'élancer rapidement sur ses patins. Maintiens le bouton B enfoncé et appuie sur la manette + dans la direction de ton choix.

PARLER À MEGAMAN - Bouton L

Tu peux parler à Megaman dans le cyberespace par l'intermédiaire de ton PET. Si tu ne sais pas quoi faire, demande des conseils à Megaman.

SE BRANCHER - Bouton R

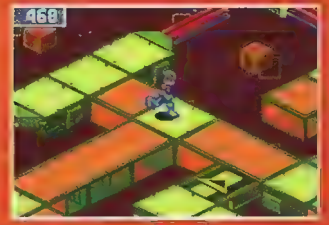
Lorsque tu te branches, tu connectes ton PET à un appareil électronique et tu envoies Megaman dans le cyberespace. Lorsque tu te trouves devant différents appareils électroniques, tels que des ordinateurs, n'appuie sur le bouton R.

Lorsqu'un problème se produit dans le Monde réel, il est souvent causé par un virus informatique ou par un ennemi Navi qui envahit le cyberespace. Branche-toi et envoie Megaman chasser ce virus !

CONSEILS

- La chambre de Lan est le premier endroit où tu peux te brancher.
- Tu peux te brancher aux choses, même lorsque aucun problème n'a été signalé. Explore le Monde réel pour trouver d'autres endroits où te brancher.
- En aidant les autres dans le cyberespace, tu pourras peut-être trouver d'autres endroits où te brancher.
- Tu auras peut-être une surprise en te branchant.

MEGAMAN EN ACTION



Internet est un immense réseau qui relie le monde entier. Va sur Internet en te branchant à l'ordinateur qui se trouve dans la chambre de Lan et en envoyant Megaman dans le cyberespace.
Sous la forme de Megaman, recherche le boss tout en détruisant tous les virus qui t'attaquent -- et résous l'affaire !

PARLER/VÉRIFIER - Bouton A
Parle aux différents programmes et analyse les objets. Contrôle deux fois, trois fois même, les Mystery Data qui sont tombées par terre.

PARLER À LAN - Bouton L
N'hésite pas à faire appel à Lan dans le Monde réel lorsque tu te retrouves coincé.

S'ÉLANCER - Bouton B + Manette +
Il arrive que Megaman soit obligé de se déplacer vite !

SE DÉBRANCHER - Bouton R
Fais sortir Megaman du cyberespace et ramène-le dans le Monde réel (il est parfois impossible de se débrancher).

SUR INTERNET

SECURITY CUBE
À certains endroits d'Internet, des Security Cubes (Cubes de sécurité) protègent des zones contre les envahisseurs. Si d'autres joueurs débloquent un Security Cube sur leur page d'accueil, tu ne peux le déverrouiller qu'en obtenant le Code d'accès auprès du créateur du Security Cube. Tu devras atteindre des objectifs spéciaux pour pouvoir ouvrir certains Security Cubes.

MAGASINS ET COMMERÇANTS DU NET
Parle aux commerçants du Net pour entrer dans leurs magasins. Utilise le curseur sur un objet qui te paraît intéressant et appuie sur le bouton A pour le sélectionner. Appuie ensuite sur le bouton B si tu veux en savoir plus sur l'objet. Pour des informations supplémentaires sur les commerçants du Net, voir page 69.

CYBER SQUARE
C'est ici que les Net Mavis se retrouvent. Tout les magasins disent le tableau d'affichage et se divertissent. Consulte le tableau d'affichage régulièrement pour connaître les nouvelles.

Lorsque Megaman rencontre un virus dans le cyberespace, le combat commence. Tu dois détruire tous les virus pour remporter le combat. Et tu dois remporter tous les combats pour gagner la partie !

Pour te préparer au combat, tu dois choisir tes [illegible] à l'écran de configuration du combat. Il s'agit des Chips que tu enverras à Megaman et dont il se servira au cours du combat.

INFORMATIONS SUR LES BATTLE CHIPS
- Nom du Battle Chip
- Code de la Chip
- Attribut (Feu, Eau, Électricité, Bois ou Sans attribut)
- Pouvoir offensif (Chips offensives uniquement)

Cinq Battle Chips choisies au hasard dans ton [illegible] apparaissent dans la liste de sélection des Chips. Choisis une Chip avec la manette + et appuie sur le [illegible] pour accéder à sa description. Appuie sur le [illegible] pour choisir la Chip à envoyer à [illegible].

RÈGLES DES BATTLE CHIPS

En général, tu ne peux choisir qu'une Chip pour le combat suivant. Une exception à cette règle te permet de choisir plusieurs Chips en même temps :

- Lorsque plusieurs Chips portent le même nom ou ont le même code, tu peux en choisir plusieurs pour le combat. Les Chips qui ne peuvent pas être utilisées avec une autre Chip sont grisées.

Le choix de certaines paires t'aidera dans le combat.

Après avoir choisi une Battle Chip, sélectionne OK (en utilisant la manette + ou en appuyant sur START) et appuie sur le bouton A pour passer à l'écran Combat.

Les Chips que tu veux utiliser ne sont pas toujours disponibles dans la colonne de sélection. Dans ce cas, la fonction AJOUTER est très utile ! Choisis les Chips que tu ne veux pas, puis sélectionne AJOUTER. Les Chips sélectionnées sont jetées et tu dois alors te battre sans Chips pendant un tour. Cependant, lors du tour suivant, tu obtiendras de nouvelles Chips qui remplaceront celles que tu as jetées. C'est l'occasion de retourner la situation en combinant des Battle Chips similaires !

C'est là que Megaman combat les virus. Utilise les Battle Chips que tu auras choisies avec soin pour écraser les virus et remporter le combat !

ZONE

À l'écran Combat, Megaman peut se déplacer ⬆/⬇/➡/⬅ sur toutes les cases de la zone rouge. Les virus peuvent se déplacer dans la zone rouge. Normalement, Megaman ne peut pas aller dans la zone des virus, mais tu peux parfois étendre sa zone d'attaque pendant quelques instants grâce à certaines attaques spéciales de Chip.

MEGA BUSTER- Bouton B

Ton arme Mega Buster peut tirer un nombre illimité de balles. Plus tu es près de ton ennemi lorsque tu tires, plus il te sera facile de le toucher. Maintiens le bouton B enfoncé pendant un court instant, puis relâche-le pour un super-tir ultra-puissant !

[illegible]

JAUGE DE COMBAT -

Bouton L ou bouton R

La jauge de combat située au centre de l'écran, dans le haut, se remplit automatiquement. Lorsqu'elle est pleine, appuie sur le bouton L ou bouton R pour faire apparaître l'écran Configuration du combat où tu peux choisir les Chips à envoyer à Megaman pour l'attaque suivante.

FUIR - Bouton L

Parfois, la meilleure solution est de courir ! Tu ne pourras pas toujours fuir le combat. Plus l'ennemi est fort, plus il est difficile de s'enfuir !

Dès que tu as épuisé les points de l'ennemi, Megaman gagne ! L'écran Résultats indique la durée du combat, le niveau Busting et les Chips obtenues en gagnant.

NIVEAU BUSTING

Le niveau Busting est un système de comptabilisation des points qui représente tes performances. Plus ton niveau Busting est élevé, meilleures sont les Chips que tu peux obtenir. Pour augmenter ton niveau Busting, tu dois vaincre tes ennemis rapidement. Il existe aussi d'autres secrets pour obtenir un niveau Busting plus élevé. Peux-tu les deviner ?

CONTRE-ATTAQUE

Si tu touches et que tu abats un ennemi juste au moment où il était prêtait à t'attaquer, c'est une contre-attaque. Dans ce cas, une étoile est ajoutée à côté de ton niveau Busting et tu obtiens une certaine Chip en bonus.

ÉCRAN SECONDAIRE

Appuie sur START à l'écran Champ pour faire apparaître l'écran secondaire, puis sélectionne FOLDER (Dossier). Cet écran contient toutes les Battle Chips disponibles.

Le dossier est l'endroit où tu conserves les Chips à utiliser pendant le combat. Au début, tu n'as qu'un dossier et tu peux librement organiser et changer les Chips que tu souhaites y placer.

Une fois que tu auras atteint un certain niveau du jeu, tu auras droit à deux dossiers, ainsi qu'à un troisième dossier intitulé Prep Folder. Il n'est pas possible de modifier le Prep Folder, mais tu peux l'échanger.

SÉLECTION DES DOSSIERS

Le dossier normal est intitulé Equip. Pour [illegible], sélectionne-le, appuie sur le bouton A, sélectionne EQUIP (ÉQUIPER) et appuie de nouveau sur le bouton A.

ÉCHANGE DE CHIPS

Choisis un dossier, appuie sur le bouton A, sélectionne EDIT (MODIFIER) et appuie de nouveau sur le bouton A. Tu accéderas alors à l'écran Edit (Modifier).

- Passe de ton sac à ton dossier et vice-versa en appuyant sur la manette + ➡/⬅.
- Appuie sur ⬆/⬇ pour choisir une Chip, appuie sur le bouton A, puis choisis une autre Chip que tu échangeras contre la première.
- Appuie sur le bouton A après avoir choisi la seconde Chip pour effectuer l'échange ou sur le bouton B pour l'annuler.

WHITE

RÈGLES DES CHIPS

- Tu dois toujours avoir au moins 30 Battle Chips dans ton dossier.
- Tu n'as le droit d'avoir que 4 Chips de même type dans le dossier. Même si la lettre est différente, les Chips portant le même symbole sont traitées comme des Chips de même type.
- Tu peux avoir jusqu'à 5 Chips Mega Class et 1 Chip Giga Class dans ton dossier. Assure-toi qu'elles sont toutes différentes.

Il existe 3 niveaux de Battle Chips, en fonction de leurs capacités :

- Standard - blanche
- Mega Class - bleue
- Giga Class - rouge

CHIPS REGULAR

Les Chips Regular apparaissent toujours à l'écran Configuration du combat. En les associant correctement, tu augmenteras tes chances de remporter la victoire. Place le curseur sur une Chip dans le dossier et appuie sur SELECT. Un cadre rouge apparaît autour de la Chip, qui devient une Chip Regular.

- Pour obtenir une Chip Regular, il faut que la taille des données de la Chip soit inférieure à celle de la Regular Memory (tu peux augmenter la taille de la Regular Memory en trouvant certains objets).

CHIPS SUB

Tu peux obtenir des Chips Sub dans les magasins et les Mystery Data et les utiliser dans le cyberespace. Les Chips Sub disparaissent après une utilisation. Voici quelques types de Chips Sub :

- Mini Energy - Restitue 50 PV.
- Full Energy - Restitue tous les PV.
- Shinobi Dash - Garde les ennemis les plus faibles à distance pendant un moment.
- Un-Trap - Désarme un piège sur Mystery Data.
- Enemy Search - Le virus que tu viens de combattre apparaît plusieurs fois pendant un temps limité.
- Open Lock - Débloque les Mystery Data.

BIBLIOTHÈQUE DE DONNÉES

Consulte les données des Battle Chips pour voir toutes les Chips acquises (les noms remplacent "? " lorsque tu obtiens de nouvelles Chips). Les Chips sont classées par niveaux et les Chips standard apparaissent en premier. Appuie sur la manette + ➡ pour passer entre les catégories Mega Class, Giga Class et P.A. Plus il y a d'étoiles à côté du nom d'une Chip, plus elle est rare. Peux-tu ramasser toutes les Chips ?

P. A. MEMO

Consulte les combinaisons de Program Advances. Tu ne peux accéder qu'aux Program Advances déjà installés.

Voir page 77 pour des infos supplémentaires.

MEGAMAN

Utilise la manette + pour vérifier l'état des attributs de Megaman. Tu peux augmenter les niveaux de Megaman avec des programmes power-up. Au fil du jeu, tu peux aussi effectuer des modifications de style et personnaliser ton Navi.

- EMAIL - Lire tes messages de Lan. Utilise le manette + pour sélectionner un message et appuie sur le bouton A pour le lire. Tourne les pages en appuyant sur le boutons L et le bouton R.
- KEY ITEMS - Vérifie tes objets en les sélectionnant avec la manette +.
- LINK - Affiche un petit écran à son contact avec le réseau des Battle Chips (voir page 74 pour des infos supplémentaires).
- SAVE (SAUVEGARDER) - Sauvegarde ta partie. Sélectionne CONTINUE à l'écran de titre pour reprendre une partie sauvegardée.

RÈGLES DE PROGRAMMATION

- Les sections doivent être jointes à la ligne de commande. La connexion d'une seule case suffit.
- Les sections Plus (sections ayant des petites cases) ne doivent pas toucher la ligne de commande.
- Tu ne peux pas placer deux sections de la même couleur l'une à côté de l'autre

FABRIQUE TON PROPRE MEGAMAN !

Lorsque tu auras atteint un certain niveau dans le jeu, tu débloqueras la compétence Navi Customizer. Elle te permettra de Navi dans des sections PET. Grâce à ce système, tu pourras compiler un programme qui renforcera ton Navi.

CONFIGURATION D'UN PROGRAMME

- Commence dans la rubrique Megaman de l'écran secondaire.
- Utilise la manette + et le bouton L ou le bouton R pour sélectionner un programme à compiler.
- Appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix. Les sections sélectionnées apparaissent.
- Choisis l'emplacement où tu veux les placer et appuie sur le bouton A.

SUPPRESSION D'UN PROGRAMME

Sélectionne la section à supprimer et appuie sur la manette ←. Le curseur apparaît sur la cible mémoire et Put Away (Supprimer) et Move (Déplacer) apparaissent. Choisis Put Away (Supprimer) pour ranger la section. Choisis Move (Déplacer) pour la déplacer.

Après avoir configuré ton programme, [illegible] RUN (EXÉCUTER) appuie [illegible] START pour passer directement à [illegible] Run. Lorsque OK apparaît, le programme est terminé.

ERREUR DANS LE PROGRAMME

ATTENTION ! Si tu ne suis pas correctement les règles de programmation, la sélection de RUN (EXÉCUTER) provoquera un Bug (erreur de programmation) et Megaman ne fonctionnera pas correctement ! Différents « problèmes » commenceront à apparaître dans le fonctionnement de Megaman. Sois prudent ! (Cependant, d'un point de vue stratégique, il peut être intéressant de se battre alors qu'il y a une erreur dans le programme ! C'est à toi de voir !)

STYLE ET COULEUR

La couleur des sections à compiler dépend du style choisi pour Megaman. La couleur est indiquée à droite de l'affichage Memory Map Style (Style de la carte mémoire).

ERREUR ET CODES DE MODIFICATION

Si tu compiles des sections dont la couleur ne correspond pas au style choisi et que tu les exécutes, une erreur se produit. Tu ne pourras pas terminer la personnalisation de Navi. Tu devras d'abord supprimer les parties incorrectes et recompiler.

ATTENTION ! À certains endroits, il est possible d'obtenir des outils de modification. Si tu en as lorsqu'une erreur se produit, tu peux appuyer sur SELECT pour faire apparaître un code d'entrée à 8 chiffres. En saisissant le code d'entrée de modification correspondant à l'erreur, tu peux continuer de compiler, même avec une erreur.

Grâce à cette procédure, tu peux réaliser des combinaisons de Megaman qui ne sont possibles que dans ce cas.

CHANGEMENT DE STYLE

Le style de Megaman évoluera à mesure que tu rempliras certaines conditions. Lorsqu'un changement de style se produit, l'attribut de Megaman change et il obtient une compétence spéciale.

ÉVOLUTION DU STYLE

Après un changement de style, l'évolution de Megaman dépend de la manière dont tu réponds aux questions.

- Réponds MASTER THIS STYLE (MAÎTRISER CE STYLE) pour continuer avec le style en cours. Si ton style s'améliore, tu reçois des programmes de personnalisation de Navi plus perfectionnés.
- Réponds CHANGE TO A DIFFERENT STYLE (CHANGER DE STYLE) pour choisir un autre style.

ÉCHANGE DE STYLES

Tu peux faire un échange de styles en sélectionnant Megaman à l'écran secondaire et en effectuant un changement de style.

EXEMPLE DE STYLE

STYLE HEAT GUTS

- Ce style a l'attribut Feu.
- Charge Shot devient un puissant lance-flammes.
- La puissance des dégâts Mega Buster double.
- Ce style est sensible aux attaques Eau, qui infligent des dégâts doubles à Megaman.

La maîtrise de ce style permet d'utiliser les programmes suivants.

- Super Armor
- Break Buster

ESSAIE TOUS LES STYLES DE MEGAMAN. LEQUEL EST LE MEILLEUR ?

RÈGLES DU COMBAT LINK

- Le premier joueur qui réduit les PV de son adversaire à 0 gagne.
- Le 10e tour est le dernier tour, même s'il te reste des PV
- Le joueur qui a infligé les plus grands dégâts gagne ! (la quantité de PV qu'il te reste n'a pas d'importance)

Utilise le câble Game Boy Advance™ Game Link™ optionnel pour échanger des Battle Chips ou lancer un combat Net avec un ami. Après avoir installé le câble Game Boy Advance™ Game Link™, sélectionne LINK à l'écran secondaire.

COMBAT LINK

- LIGHT CLASS - Combats sur un champ de bataille normal.
- MIDDLE CLASS - Le champ de bataille est rempli d'effets topographiques impressionnants.
- HEAVY CLASS - Le champ de bataille est rempli d'effets topographiques et de pièges impressionnants !
- TRIPLE BATTLE - Combats en Light Class, puis en Middle Class, et enfin en Heavy Class. Le premier qui obtient 2 points gagne !

Choisis le type de combat :

- PRACTICE - Entraîne-toi au combat. Le fait de perdre ou de gagner n'a pas d'importance.
- THE REAL DEAL - Le fait de perdre ou de gagner compte ! Le vainqueur peut choisir une Chip dans le sac du perdant. Tu ne peux sélectionner ce mode que si le sac de chacun des joueurs contient au moins 1 Chip.
- SURVIVAL - Le gagnant du premier combat peut continuer à combattre dans le combat suivant, mais sans récupérer d'énergie. Le perdant peut retirer le câble Game Boy Advance™ Game Link™ et un autre joueur peut l'insérer dans un autre système Game Boy Advance™ pour commencer un autre combat. Réunis quelques amis pour un tournoi Survival ! (cette option n'est pas disponible avec Triple Battle) Une fois que vous avez tous les deux choisi le même mode et le même type de combat, le match commence !

COMPARER LES BIBLIOTHÈQUES

Tu peux comparer ta bibliothèque avec celle d'un ami. Affiche les listes des bibliothèques. Si ton ami a des Chips que tu n'as pas, elles seront copiées dans ta bibliothèque (et vice versa).

Si tu connais le nom de la Chip dont tu as besoin, tu peux essayer d'utiliser le « système de requête de Chip » de M. Higby pour obtenir les Chips répertoriées dans ta bibliothèque.

WHITE

ÉCHANGE DE BATTLE CHIPS

Tu peux échanger des Chips (une à la fois) avec un ami (échange de Chips Giga Class interdit). Une fois que vous avez tous deux choisi une Chip à échanger, un écran de confirmation apparaît. Lorsque vous sélectionnez tous deux YES (OUI) à l'écran, l'échange se produit.

Si tu veux simplement donner une Chip à une autre personne, l'autre doit sélectionner NOTHING (RIEN) dans la liste des choses à échanger, puis vous devez tous deux sélectionner YES (OUI).

ÉCHANGE DE PRO[illegible]

En progressant dans le j[illegible] par pouvoir personnaliser ton Na[illegible] Tu pourras alors échanger des pr[illegible] grammes avec un ami. Une fois q[illegible] vous avez tous deux choisi un pro[illegible] gramme à échanger, un écran de con[illegible] firmation apparaît. Lorsque vous sélectionnez tous deux YES (OUI) à l'écran, l'échange se produit.

SECRETS DE BATTLE CHIPS

CODES

Les Battle Chips sont composés de différentes lettres. Si les codes de deux Chips sont les mêmes (même s'il s'agit de types de Chip différents), tu peux les choisir ensemble à l'écran Configuration du combat pour des combats plus efficaces. Certains codes utilisent des astérisques (***) au lieu de lettres. Il s'agit de « cartes de remplacement » qui peuvent être combinées avec n'importe quelle autre Chip.

PROGRAM ADVANCE

Parfois, lorsque tu combines certains types de Chip ou codes de Chip, elles fusionnent pour former une attaque inédite. On appelle cela une Program Advance (Avancée de programme). Program Advance uniques et amusantes ! Lorsque tu en découvres une, elle est sauvegardée dans ton P.A. Memo, dans ta bibliothèque de données. Essaie de toutes les trouver !

COMMERÇANTS DU NET

- Le commerçant de Chips échange des Chips que tu ne veux pas garder contre de nouvelles Chips. Les Chips qu'il te donne sont choisies au hasard. Lorsqu'il te donne une nouvelle Chip, ta partie est automatiquement sauvegardée : tu dois donc être bien sûr de vouloir effectuer l'échange (tu ne peux pas recharger et réessayer).
- Le Number Trader (Commerçant de numéro) travaille dans le magasin de M. Higby. Lorsque tu le vois, tu peux lui donner un code de lot à 8 chiffres. Si le code est correct, le commerçant de numéro te donne des objets et des Battle Chips.

Les codes de lot sont cachés un peu partout dans le jeu, mais il ne suffit pas de trouver un code pour réussir. Certains codes sont faux. Tu n'as droit qu'à une Chip par code et tu ne peux utiliser le code qu'une seule fois.

- Quelque part dans le monde, il existe peut-être un Bug Piece Trader (Commerçant de morceaux de Chips) spécial qui le donnera des Chips rares en échange de morceaux de Chips.

OBJETS DE POUVOIR

Ces objets augmentent le pouvoir de Megaman

- HP MEMORY (MÉMOIRE PV) - Augmente de 20 les PV max de Megaman.
- REGULAR UP (REGULAR PLUS) - Augmente de 1 unité la capacité de la Regular Memory.
- EXPANSION MEMORY (MÉMOIRE D'EXPANSION) - Augmente la taille de la carte mémoire de personnalisation du Navi (Navi Customization Memory Map).
- SUB-MEMORY (MÉMOIRE SECONDAIRE) - Ajoute une Chip Slot transportée.

AUTRES OBJETS

- P CODE - Débloque un code de Security cube. Tu en reçois souvent au cours du jeu.
- BUG PIECE - Echange-les contre des Chips ou des programmes lorsque tu rencontres le Bug Piece Trader (Commerçant de morceaux de Chips). Tu les reçois lorsque tu abats un ennemi avec une contre-attaque.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

WHITE

ÍNDICE

44 ¡Megaman cumple
46 Modo Multijugador
48 ¡Un mundo feliz en
50 Peligro en forma de sombrero cowboy
51 Personajes principales
53 Personajes secundarios
54 Controles
56 Cómo empezar
58 El mundo real
60 Internet y el ciberespacio
62 La pantalla de configuración de batallas
64 La pantalla de batalla
66 La pantalla de resultados
67 Menú de opciones dentro del juego
73 Cambio de estilo
74 Batalla en Conexión Multijugador
77 Los secretos de los "Battle Chips"

¡CELÉBRALO EN WHITE Y BLUE!

CARACTERÍSTICAS

- ¡Dos ediciones diferentes --BLUE (azul) y WHITE (blanco)-- cada una con sus propios "battle chips", jefes, enemigos y sorpresas!
- ¡Intercambia con tus amigos los "battle chips" de las ediciones BLUE y WHITE y consíguelos TODOS!
- Combina los "battle chips" para que Megaman tenga poderes especiales. ¡Consigue los "battle chips" de tus amigos para crear un Megaman tuyo y sólo tuyo!
- LUCHA en el ciberespacio. ¡Cambia rápido los "battle chips" para despistar a los enemigos!
- ¡Gracias al cable Game Link™ de Game Boy Advance™ podrás jugar con otro colega!

Cómo conectar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™

GBA LINK CABLE

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

QUÉ TE HACE FALTA

2 Game Boy Advance™
2 cartuchos de Megaman Battle Network™ 3
1 cable Game Link™ de Game Boy Advance™

CÓMO HACER LA CONEXIÓN

1. Asegúrate de que los dos sistemas Game Boy Advance están apagados. Introduce un cartucho de Megaman Battle Network 3 en cada una de las dos Game Boy Advance.
2. Mete el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ en el conector externo de las dos Game Boy Advance.

Enciende ahora los dos sistemas.

Importante: el sistema conectado al enchufe más pequeño será el 1P.

El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ puede funcionar mal si:

- No es un cable Game Link™ de Game Boy Advance™ auténtico.
- No está enchufado de forma correcta o se ha desenchufado.
- Está conectado al cable.
- Hay más de dos Game Boy Advance™ conectadas.

CONEXIÓN EN EL CIBERESPACIO

Dos jugadores podrán participar a la vez en Battle Network 3 si conectan sus Game Boy Advance mediante el cable Game Link™ de Game Boy Advance™. Cuando lo tengas todo preparado, elige LINK en el menú.

Nada más entrar en la pantalla de Conexión Multijugador, guarda la partida porque si no, no podrás seguir. La partida se guardará de forma automática cuando intercambies programas o después de una batalla.

¡UN MUNDO FELIZ EN INTERNET!

ESTAMOS EN EL AÑO 200X...

Debido a la rapida expansión de Internet ha surgido una nueva era: la era Internet. Ahora todo el mundo lleva un terminal portátil personal, conocido como PET.

¿QUÉ ES UN PET?

El PET es como un teléfono móvil pero más avanzado y es muy útil para llamar o mandar mensajes de correo. Además, con él puedes leer libros y periódicos, ver la tele y consultar cualquier base de datos...

NET NAVI... ¡O LO TIENES O NO HACES NADA!

Cada PET tiene instalado un programa de navegación humanoide, conocido como NET NAVI. Esta utilidad, imprescindible, es algo así como una mascota que te ayuda a hacer algunas tareas por Internet.

¡A LUCHAR CONTRA LOS VIRUS!

Esta sociedad conectada en red es muy sofisticada... ¡pero hay algunos problemillas! El peor de todos son los virus. La gente, para defenderse de estos peligrosos males informáticos, mejora los NET NAVI mediante programas de combate conocidos como "Battle Chips". Dichos chips tienen la suficiente fuerza para hacer pedazos a los virus malignos. Esto es conocido como la lucha contra el virus.

CLASE DE HISTORIA

EL SUCESO WWW

La WWW, organización clandestina terrorista, planeó destruir esta sociedad virtual cuando interceptó un satélite militar provocando así una guerra apocalíptica. Gracias a las hazañas heroicas de un chaval llamado LAN, el mundo pudo desbaratar estos planes malvados. El cerebro del ataque, Dr. Wiley, desapareció cuando la fortaleza de WWW fue destruida.

Todo esto ocurre en Megaman Battle Network (todavía a la venta).

EL SUCESO GOSPEL

Después de que la WWW fuera derrotada, un [illegible] dos como los Gospel empezó una campaña de ataques esporádicos por la red. Destruyeron la unidad central de Internet y amenazaron a los países más poderosos con una terrible oleada de terror.

[illegible]

WHITE

PELIGRO EN FORMA DE SOMBRERO COWBOY

Ha pasado casi un mes desde que Lan y Megaman escaparon por los pelos del grupo de piratas Gospel. Después de unas pequeñas vacaciones, ya están listos para el nuevo curso.

Un día, Lan y su grupo de amigos están hablando sobre las reuniones nocturnas por Internet que quieren empezar. De repente, un tipo con un enorme sombrero vaquero se les acerca...

"Hola, perdonad que os interrumpa. ¿Os habéis enterado de las semifinales del Grand Prix N1 de esta noche en Akihara Square? Las celebra mi pandilla y vamos a dar un gran premio al mejor luchador de la red... Parecéis chicos valientes. ¿Por qué no os animáis?"

Tiene pinta de ser divertido... ¡y todo un reto! Lan, Dex, Mayl y [illegible] en secreto con ganar el gran premio, así que se acercan por Akihara Square.

Sin embargo, Lan y Megaman ni siquiera sospech[illegible] mando un nuevo plan... ¡esta vez más [illegible]!

PERSONAJES PRINCIPALES

A LAN no le mola mucho estudiar, pero cuando toca luchar contra los virus... ¡es el amo! Megaman es su Navi y también su mejor amigo. Juntos forman un gran equipo en las batallas cibernéticas. ¡Lan y MAYL son amigos de toda la vida! Gracias a esta amistad tan larga, Mayl sabe cómo echarle una mano a Lan cuando tiene problemas. Su Navi ROLL y Megaman también son amigos íntimos y están entregados a sus amos humanos.

WHITE

[illegible] es un niño mimado. Muchos dicen que su Navi GUTSMAN es un tipo duro, pero la verdad es que en las batallas contra Lan y Megaman siempre pierde. La pequeña niña rica YAI es la inteligente del grupo. Aunque es más pequeña que Lan, van a la misma clase en el colegio. GLIDE, su mascota Navi, es un ser tranquilo, pensativo y no muy rebelde que digamos: siempre cumple las reglas. A pesar de ser más joven que los demás, CHAUD es un reconocido experto en las batallas por la red y ha ganado muchos torneos. Es un tío popular y tranquilo, igual que su Navi BLUES, fuerte y silencioso.

PERSONAJES SECUNDARIOS

El padre de Lan, DR. HIKARI, es un genio de la informática con lo que maneja los programas que hacen funcionar a los Net Navi. Dirige un importante laboratorio en el Instituto de las Ciencias. La madre de Lan, MRS. HIKARI, se ocupa de que el hogar Hikari está en orden. Es la que lleva todas las tareas domésticas y gracias a ella no hay nada que no funcione. SUNAYAMA es un ejecutivo prestigioso y dirige la emisora Denton News Network.

MR. HIGGY, que al principio era miembro de la WWW, se hizo pasar una vez por profesor en el colegio Akihara. Más tarde abandonó la WWW y [illegible] en la ciudad. Durante el suceso Gospel, desapareció. ¿Ha vuelto ahora a Akihara?

PANTALLA PRINCIPAL DE JUEGO / CONTROLES DE EXPLORACIÓN

La pantalla principal de juego es donde transcurre la mayor parte de la acción tanto en el "mundo real" (mientras controlas a Lan) como en el "ciberespacio" (al controlar a Megaman).

PANTALLA DURANTE LAS BATALLAS / CONTROLES EN LA "LUCHA CONTRA LOS VIRUS"

Tras haber elegido la "Battle Chip" en la pantalla de configuración de la batalla, entras en el escenario donde se libra la pelea. ¡Que la lucha contra los virus comience! Ve a la página 64 si quieres aprender más.

Pulsa START en la pantalla de título para entrar al menú.
Luego elige la opción que quieras con el +Panel de Control y pulsa START o el Botón A para confirmar.

- START: empieza a jugar desde el principio.
- CONTINUE: continúa una partida guardada. Esta opción aparecerá después de haber guardado la partida por primera vez. Ve a la página 70 para más detalles.

LAN EN ACCIÓN

Para atrapar a los piratas informáticos, deberás moverte por el mundo real y por el ciberespacio. En el mundo real controlas a Lan, que es capaz de hacer lo siguiente:

HABLAR / COMPROBAR: Botón A

Si te pones delante de las personas y pulsas el Botón A, podrás hablar con ellas. Púlsalo una y otra vez hasta que se termine la conversación. También podrás leer información sobre un objeto si te sitúas delante de él y pulsas el Botón A.

Si no hay nada que decir ni leer, no aparecerá nada.

DESLIZARSE: Botón B y +Panel de Control.

Lan puede deslizarse gracias a sus veloces patines. Mantén pulsado el Botón B y controla la dirección a la que quieres que se mueva con el +Panel de Control.

HABLAR CON MEGAMAN: Botón L

Puedes hablar con Megaman, que está en el ciberespacio, mediante tu PET. Pídele a Megaman que te eche una mano si no tienes ni idea de lo que hacer.

CONECTARSE: Botón R

Al conectarte, lo que haces es poner en comunicación a tu PET con un aparato para llevar a Megaman al ciberespacio. Prueba a conectarte frente a varios aparatos electrónicos, por ejemplo ordenadores, pulsa el Botón R y ¡a ver qué pasa!

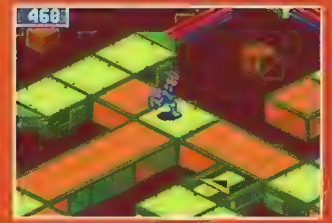
Si hay algún problema en el mundo real, seguro que la culpa la tiene algún virus informático o algún Navi enemigo que invade el ciberespacio.

¡Conéctate y envía a Megaman a luchar contra los virus!

CONSEJOS

- El primer sitio donde te puedes conectar es desde la habitación de Lan.
- Aunque no haya ningún problema también te puedes conectar. Explora por el mundo real para descubrir otros puntos de conexión.
- Ayuda a otros en el ciberespacio para averiguar más sitios donde conectarte.
- Puede que tengas alguna sorpresa cuando te conectes.

MEGAMAN EN ACCIÓN



Internet es una red enorme que sirve para unir todo el mundo. Métete en Internet mediante el ordenador que está en la habitación de Lan y envía a Megaman al ciberespacio. Ya como Megaman, busca al jefe enemigo mientras destruyes todos los virus que te acatan... ¡y resuelve la misión!

HABLAR / COMPROBAR: Botón A
Habla con varios programas e investiga los objetos. Analiza una y otra vez los "datos misteriosos" que se han caído al suelo.

HABLAR CON LAN: Botón L
Si te quedas atascado, no te lo pienses dos veces y habla con Lan en el mundo real.

DESLIZARSE: Botón B y +Panel de Control
¡A veces Megaman debe salir pitando!

DESCONECTARSE: Botón R
Saca a Megaman del ciberespacio y llévalo de vuelta al mundo real.
(A veces no podrás desconectarte.)

EN INTERNET

SECURITY CUBE (LOS CUBOS DE SEGURIDAD)
En algunos lugares de Internet hay algunos "cubos de seguridad" que protegen de invasores. Sólo podrás entrar en el cubo de seguridad de la "web" de otros jugadores si se dispara la de el código de acceso. Además, para abrir algunos cubos de seguridad deberás pasar algunas pruebas especiales.

LAS TIENDAS Y LOS COMERCIANTES DE LA RED
Habla con un "ciudadano de la red" para entrar en su tienda. Coloca el cursor sobre el objeto que te guste y pulsa el Botón A para comprarlo. Pulsa antes el Botón B si quieres ver más información. Ve a la página 79 para saber más sobre los comerciantes de la red.

LA PLAZA CYBER SQUARE
Aquí es donde se reúnen los Net Navis para salir por ahí, ir de tiendas, leer el tablón de noticias y, en resumen, divertirse. No dejes de consultar el tablón de noticias por si hay información nueva.

Si Megaman se encuentra con un virus en el ciberespacio, empezará la batalla. Debes derrotar a todos los virus para ganar las batallas. ¡Y tendrás que ganar todas las batallas para terminarte el juego!

Elige los [illegible] en la pantalla de configuración para preparar la batalla. Estos son los chips que usará Megaman para luchar.

INFORMACIÓN SOBRE LOS BATTLE CHIPS
- Nombre del Battle Chip
- Código
- Elemento (fuego, agua, electricidad, madera o nada)
- Poder de ataque (sólo chips ofensivos)

En la lista de selección de chips hay cinco [illegible] aleatorios. Destaca un chip con el + [illegible] y pulsa el [illegible] para leer sus características. Pulsa el [illegible] para elegir el chip que quieras enviar a [illegible].

LAS REGLAS DE LOS BATTLE CHIPS

Lo normal es que sólo puedas elegir un chip por batalla. La única excepción para elegir más de un chip a la vez es la siguiente:

- Cuando dos o más chips tienen el mismo nombre o el mismo código. Entonces puedes elegir algunos de estos o todos. Los chips que no se puedan juntar aparecerán de otro color.

Gracias a poder usar más de un chip a la vez te será más fácil ganar las batallas.

Tras elegir un Battle Chip, selecciona OK (usa el +Panel de Control o pulsa START) y pulsa el Botón A para que comience la batalla.

A veces querrás usar algunos chips pero no estarán en la lista. ¡Es el momento de recurrir a la opción para "añadir"! Elige los chips que no te gusten y selecciona ADD. Así eliminarás a los chips seleccionados y lucharás durante un turno sin ningún chip. En el siguiente turno recibirás nuevos chips para sustituir a los que has eliminado antes. ¡Es ahora tu oportunidad para superar al enemigo combinando chips similares!

WHITE

LA PANTALLA DE LA BATALLA

Aquí es donde Megaman lucha contra los virus. ¡Usa bien los Battle Chips para aplastar a los virus y ganar la batalla!

ZONAS DE LUCHA

En la pantalla de batalla, Megaman puede desplazarse hacia ↑/↓/→/← en cualquier cuadrado de la zona roja. Los virus se mueven por la zona azul. Lo normal es que Megaman no pueda entrar en la zona donde está el virus, pero gracias a algunos ataques con chips especiales podrás expandir su zona durante un rato.

MEGA BUSTER: Botón B

Tu Mega Buster tiene munición infinita. Cuanto más cerca dispares al enemigo, más fácil te será acertar. Mantén pulsado por un momento el Botón B... ¡y suéltalo para hacer un megadisparo!

USAR LOS BATTLE CHIPSL: Botón A

Las batallas se hacen disparando los Battle Chips [illegible]. Este aparece [illegible] la cabeza de Megaman y [illegible] abajo a la [illegible].

NIVEL DE FUERZA: Botón L o Botón R

En la parte superior [illegible] un [illegible] del nivel de fuerza durante la batalla. Pulsa el Botón L o el Botón R cuando esté lleno para entrar en la pantalla de configuración, donde podrás elegir los chips de Megaman en el siguiente ataque.

ESCAPAR: Botón L

¡A veces lo mejor es salir pitando! Sin embargo, no siempre podrás escapar de la batalla...

¡te será más difícil cuanto más fuerte sea el enemigo!

Cuando hayas dejado al enemigo sin puntos de vida... ¡Megaman gana! En la "pantalla de resultados" verás cuánto ha durado la batalla, el nivel de daño y los datos que has conseguido.

BUSTING LEVEL
(NIVEL DE DAÑO)

El "Busting Level" es un sistema de puntuación para que sepas cómo has luchado. Cuanto más alta sea la puntuación, mejores chips conseguirás. Vence a los enemigos con rapidez para que el "Busting Level" sea mayor. Pero hay más trucos para conseguir puntuaciones muy altas... ¿Serás capaz de descubrirlos?

CONTRAATAQUE

Si golpeas y derrotas a un enemigo cuando está a punto de atacar, estarás contraatacando. Se añadirá una estrella al "Nivel de daño" cuando esto ocurra y además conseguirás datos e

MENÚ DE OPCIONES DENTRO DEL JUEGO

Pulsa START cuando estés en la pantalla principal de juego para entrar al menú de opciones. A continuación, abre la carpeta (elige "FOLDER"). Así sabrás qué "Battle Chips" tienes.

En esta carpeta se guardan las Battle Chips que luego podrás usar en la batalla. Al principio sólo tienes una carpeta y podrás manejar a los chips que vayas metiendo en ella.

Según avances en el juego podrás tener más carpetas y además una secundaria. Las

CÓMO EQUIPAR LAS CARPETAS

La carpeta que esté equipada tendrá la etiqueta "Equip". Si quieres equipar una carpeta distinta, elígela, pulsa el Botón A, selecciona "EQUIP" y vuelve a pulsar el Botón A.

CÓMO CAMBIAR CHIPS DE SITIO

Elige una carpeta, pulsa el Botón A, selecciona "EDIT" y vuelve a pulsar el Botón A. Entrarás en la pantalla de edición.

- Usa ➡/⬅ en el +Panel de Control para ver los chips y la carpeta.
- Pulsa ⬆/⬇ para elegir un chip, pulsa el Botón A, elige otro chip e intercámbialo.
- Pulsa el Botón A después de haber elegido el segundo chip para intercambiarlo o pulsa el Botón B para cancelar la acción.

LAS REGLAS DE LOS CHIPS

- Debes tener siempre un mínimo de 30 Battle Chips en la carpeta
- Sólo puedes tener 4 del mismo tipo en cada carpeta. Aunque tengan letras distintas, los chips con el mismo símbolo serán considerados como iguales
- Podrás tener en la carpeta como mucho 5 chips de la clase "Mega" y 1 chip "Giga". Asegúrate de que todos los chips son distintos.

Hay 3 clases de Battle Chips dependiendo del tipo de habilidad que tengan:

- Clase estándar: blanco
- Clase Mega: azul
- Clase Giga: rojo

CHIPS NORMALES

Los chips normales siempre aparecen en la pantalla de configuración de la batalla. Si los combinas con acierto, tus posibilidades de vencer serán mayores. Selecciona con el +Panel de Control un chip y pulsa SELECT. El chip quedará resaltado en rojo y eso significa que es ahora un "chip normal".

- Para que un chip se convierta en normal, el tamaño del chip tiene que ser menor que el tamaño de la "memoria normal". (Algunos objetos te permitirán aumentar el tamaño de la memoria normal.)

CHIPS SECUNDARIOS

Puedes conseguir chips secundarios en las tiendas y también gracias a los "datos misteriosos" y luego usarlos en el ciberespacio. Desaparecerán cuando los utilices. Estos son algunos de ellos:

- Mini Energy: devuelve 50 HP.
- Full Energy: devuelve el máximo de HP.
- Shinobi Dash: mantiene alejados a los enemigos más debiles por un rato.
- Un-Trap: desactiva una trampa colocada en un "dato misterioso".
- Enemy Search: hace que aparezca durante un tiempo el virus con el que acabas de luchar.
- Open Lock: desbloquea datos misteriosos.

ARCHIVO DE CHIPS

Consulta la lista de Battle Chips para ver qué chips has conseguido. (Aparecerá el símbolo "?" al lado de los chips nuevos.) Los chips están ordenados por clase y los estándar irán primero en la lista. Pulsa ➡ en el +Panel de Control para cambiar el orden de las clases Mega, Giga y "P.A Memo". Si un chip tiene varias estrellas, significa que es más extraño que los demás. ¿Serás capaz de conseguirlos todos?

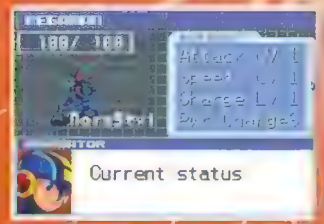
P. A. MEMO ("AVANCES DEL SISTEMA")

Sirve para ver las combinaciones de los "Program Advances" (avances del sistema). Sólo podrás ver los avances que hayas instalado antes. Ve a la página 77 para saber más.

WHITE

MEGAMAN

Con el +Panel de Control podrás comprobar qué nivel tiene ya Megaman. Usa los potenciadores para aumentar los poderes de Megaman. Según vayas avanzando, podrás cambiar de estilo y personalizar el Navi.



- EMAIL: abre los emails de Lan. Usa el +Panel de Control para elegir un mensaje y pulsa el Botón A para leerlo. Cambia de página pulsando el Botón L y el Botón R.
- KEY ITEMS: selecciona los objetos que tienes mediante el +Panel de Control.
- LINK: [illegible] en la página 74.)
- SAVE: guarda la partida. Elige CONTINUE en la pantalla del título para continuar una partida guardada.

REGLAS DE PROGRAMACIÓN

- Debes pegar las partes con las líneas de comando. No te bastará con sólo conectar un cuadrado.
- Las partes positivas (en forma de pequeños cuadrados) NO podrán tocar la línea de comando
- NO puedes colocar juntas dos partes del mismo color.

[illegible]

[illegible]

CÓMO HACER UN PROGRAMA

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Elige el destino donde quieres compilarlas y pulsa el Botón A.

CÓMO ELIMINAR UN PROGRAMA

Elige la parte que quieras eliminar y pulsa ➡ en el +Panel de Control. El cursor aparecerá en el mapa de memoria y se te ofrecerán las opciones "Put Away" y "Move".

Elige "Put Away" para eliminar esa parte o "Move" para cambiarla de lugar.

NAVI

Una vez hayas creado tu programa, pulsa START para acceder a la opción "RUN". El [illegible] aparezca OK.

PROGRAMA ERRÓNEO

¡OJO! Si no sigues bien las reglas de programación, al elegir RUN se producirá un "bug" (error de [illegible] y Megaman funcionará mal! Verás que Megaman tendrá algunos "problemas". ¡Ten cuidado! (Sin embargo, puede ser una estrategia luchar con un Megaman mal programado... ¡Es cosa tuya!)

ESTILO Y COLOR

El color de las partes que compiles depende de qué estilo hayas elegido para Megaman. El color aparece en la parte derecha del "mapa de memoria".

ERRORES Y CÓDIGOS DE MODIFICACIÓN

Si compilas partes de distinto color que tu estilo de juego y las ejecutas, se producirá un error. No podrás terminar de personalizar tu Navi, así que quita las partes incorrectas y vuelve a compilar.

¡ATENCIÓN! En algunos lugares conseguirás herramientas de modificación. Si tienes alguna al producirse un error, pulsa SELECT y aparecerá un código de 8 cifras. Si introduces el mismo código de modificación que el del error, podrás seguir compilando aunque haya errores.

Gracias a esto podrás hacer combinaciones con Megaman que de otro modo serían imposibles.

CAMBIO DE ESTILO

Megaman mejorará su estilo al producirse determinadas condiciones. Cuando cambies de estilo, la configuración de Megaman se alterará y conseguirá una habilidad especial.

MEJORA DE ESTILO

Tras cambiar de estilo, la mejora de Megaman depende de cómo contestes a unas preguntas.

- Contesta "MASTER THIS STYLE" si quieres continuar con el estilo actual. Según vayan subiendo los niveles del estilo, recibirás programas de personalización del Navi nuevos y mejores.
- Si contestas "CHANGE TO A DIFFER ENT STYLE" cambiarás de estilo.

CÓMO CAMBIAR DE ESTILO

Selecciona Megaman en la pantalla de opciones dentro del juego para cambiar de estilo.

EJEMPLO DE ESTILO

ESTILO "HEAT GUTS"

- Este estilo usa elementos de fuego.
- El "Charge Shot" se convierte en un potente lanzallamas.
- El Mega Buster tiene doble potencia.
- Este estilo es vulnerable ante los ataques de agua, que causan a Megaman el doble de daño.

Si dominas este estilo podrás usar los siguientes programas:

- Super Armor
- Break Buster

REGLAS DE LAS BATALLAS EN CONEXIÓN MULTICARTUCHO

- Gana el primer jugador que consiga reducir a 0 HP al contrario
- El turno número 10 será el último aunque aún te quede HP.
- ¡El jugador que cause más daño total gana!

(No importa cuánto HP te quede al final.)

Gracias al cable Game Link™ de Game Boy Advance™, podrás intercambiar Battle Chips o luchar contra un amigo. Después de configurar todo lo necesario (consulta la pág. 44), elige "LINK" en el menú.

BATALLA EN CONEXIÓN MULTICARTUCHO

- LIGHT CLASS: lucha en un campo de batalla normal.
- MIDDLE CLASS: el campo de batalla tiene unos efectos topográficos muy guapos.
- HEAVY CLASS: ¡el campo de batalla tiene efectos e incluso trampas!
- TRIPLE BATTLE: lucha primero en "Light Class", luego en "Middle Class" y para acabar en "Heavy Class". ¡Gana el primero en conseguir 2 puntos!

Elige el tipo de batalla:

- PRACTICE: prepárate para las batallas de verdad. No importa si ganas o pierdes.
- THE REAL DEAL: ¡ahora si que importa si ganas o pierdes! El que gane podrá elegir un chip del perdedor. Sólo podrás elegir este modo de juego si cada jugador tiene al menos 1 chip.
- SURVIVAL: el ganador de la primera batalla seguirá luchando, pero su energía no se restablecerá. El perdedor puede sacar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ y otro jugador puede enchufárselo a su propia Game Boy Advance™ para luchar contra el que haya ganado. ¡Júntante con varios amigos y montad un campeonato de supervivencia! (Esta opción no está disponible en la "Triple Battle".) Cuando los dos hayáis elegido el mismo modo y tipo de batalla... ¡a luchar!

COMPARA LOS CHIPS

Puedes comparar tus chips con los de otro amigo. Si tu amigo tiene chips en la lista que tú no tienes, podrás copiarlos a tu archivo (y al revés).

Si sabes el nombre del chip que te hace falta, puedes usar el "sistema de petición de chips" de Mr. Higby para archivarlos en tu lista.

INTERCAMBIO DE "BATTLE CHIPS"

Intercambia chips con un amigo de uno en uno. (No podrás intercambiar chips de la clase Giga.) Después de que hayáis elegido los dos qué chip queréis cambiar, aparece una pantalla de confirmación. Haréis el intercambio cuando seleccionéis los dos YES en la pantalla.

Si lo único que quieres hacer es dar un chip al otro jugador, éste debe seleccionar NOTHING en la lista de intercambio y a continuación tendréis que seleccionar los dos YES.

INTERCAMBIO DE PROGRAMAS

Según avances en el juego, podrás [illegible] personalizando tu Navi. Cuando [illegible] esa pantalla podrás también intercambiar programas con un amigo. Después de que los dos hayáis elegido el programa que queréis intercambiar, aparece una pantalla de confirmación. Haréis el intercambio cuando seleccionéis los dos YES en la pantalla.

LOS SECRETOS DE LOS BATTLE CHIPS

LAS PARTES DE LOS CHIPS

[illegible] están formados por varias letras. Si combinas los códigos de dos chips (aunque sean de diferente clase), puedes elegirlos juntos en la pantalla de configuración de la batalla para que ésta sea más efectiva. Algunos códigos tienen asteriscos (***) en lugar de letras. Estos son "comodines" que puedes combinar con cualquier otro chip.

LAS MEJORAS DEL PROGRAMA

A veces, tras la combinación de algunos chips o códigos surgen nuevos tipos de ataque. Esto se conoce como "mejora en el programa". ¡Las mejoras son únicas y divertidas! Cuando descubras una, se guardará en la "P.A. Memo" de tu archivo de datos. ¡Intenta descubrirlas todas!

LOS COMERCIANTES DE CHIPS

- Los comerciantes te cambiarán los chips que ya no quieres por otros nuevos. Estos chips son aleatorios. Cuando recibas un nuevo chip el juego se guardará de forma automática, con lo que asegúrate antes de que quieres intercambiarlos (no podrás volver a cargar el juego e intentarlo de nuevo).
- El "comerciante de números" trabaja en la tienda de Mr. Higby. Puedes decirle un código de 8 cifras cuando le veas. Si el código es correcto, el comerciante de números te dará objetos y battle chips.

  Hay códigos ocultos por todo el juego, pero conseguir uno no quiere decir nada ya que algunos serán falsos. Sólo conseguirás un chip por código y sólo podrás usar ese código una vez.

- En algún lugar se esconde un extraño "comerciante de errores informáticos" que puede que tenga chips especiales a cambio de errores.

OBJETOS POTENCIADORES

Estos objetos sirven para acrecentar la fuerza de Megaman.

- HP MEMORY: aumenta el valor máximo de HP de Megaman en 20.
- REGULAR UP: aumenta la capacidad de memoria en 2 unidades.
- EXPANSION MEMORY: aumenta el tamaño del mapa de memoria para personalizar el Mega.
- SUB-MEMORY: aumenta en 1 la cantidad de chips secundarios a puedes llevar.

OTROS OBJETOS

- P CODE: desbloquea el código a un cubo de seguridad. Estos objetos los suele dar la gente.
- BUG PIECE: cambia estos "errores" para obtener chips o programas cuando veas al "comerciante de errores informáticos". Los recibirás cuando derrotes a un enemigo mediante un contraataque.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargades.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

WHITE

INDICE

84 Megaman ha 15 anni!
86 Impostazione per più giocatori
88 Un nuovo mondo in Internet
90 Problemi di cowboy
91 Giocatori principali
93 Giocatori secondari
94 Comandi
96 Per iniziare
98 Il Mondo Reale
100 Il Cyberspazio e Internet
102 Schermata di impostazione della battaglia
104 Schermata della battaglia
106 Schermata dei risultati
107 Sottoschermata
113 Cambiamento delle armi
114 Battaglia Link
117 I segreti dei Battle Chip

FESTEGGIA IN BIANCO E BLU!

CARATTERISTICHE

- Nelle due diverse versioni (BLUE e WHITE) troverai Battle Chip, boss, nemici e sorprese tutte diverse!
- Scambia i Battle Chip con i tuoi amici! Passa dal BLUE al WHITE per averli tutti!
- Combina e unisci i Battle Chip per dare a Megaman abilità uniche. Scambia i Battle Chip con i tuoi amici per costruirti un Megaman tutto tuo!
- COMBATTI nel Cyberspazio. Cambia di continuo i tuoi Battle Chip per tenere i nemici sempre col fiato sospeso!
- Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ ti consente di giocare con un amico!

Connessione del cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIU GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™

GBA LINK CABLE

TI SERVONO:
2 sistemi Game Boy Advance™
2 cassette di gioco Megaman Battle Network™ 3
1 cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

CONNESSIONE

1.Assicurati che l'alimentazione di entrambi i Game Boy Advance™ sia spenta. Inserisci una cassetta di gioco di Megaman Battle Network 3 in ciascun Game Boy Advance™.

2.Connetti il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ al connettore con estensione esterna su entrambi i Game Boy Advance™ .

Accendi i sistemi.

Importante: il giocatore connesso alla presa più piccola sarà 1G.

GIOCO IN RETE

Con due Game Boy Advance™ connessi tramite il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™, due giocatori possono giocare contemporaneamente a Megaman Battle Network 3. Quando sei pronto per il gioco in rete, seleziona LINK nella schermata.

Assicurati di salvare non appena accedi alla schermata LINK (questo ti permette di continuare). Il gioco viene salvato automaticamente appena scambi i programmi o partecipi a una Net Battle (battaglia in rete).

Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ può presentare problemi di funzionamento se:

- Non è adatto per il Game Boy Advance™.
- Non è connesso correttamente o è staccato.
- È connesso al cavo.
- Sono connessi due Game Boy Advance™.

WHITE
UN NUOVO MONDO IN INTERNET!

SIAMO NELL'ANNO 200X...

La rapida espansione di Internet ha creato un nuovo mondo... l'Era di Internet. Ognuno porta con sé un terminale personale, chiamato PET.

COSA È UN PET?

Si tratta di una versione più moderna di un telefono cellulare, in quanto oltre a telefonare consente anche di inviare e-mail. Il PET permette anche l'accesso a riviste, quotidiani, TV e qualsiasi altro database disponibile!

NET NAVI...

In ogni PET è installato un programma di navigazione umanoide conosciuto col nome di NET NAVI. Questo strumento funziona come una sorta di assistente e svolge diverse funzioni per te mentre sei su Internet.

ELIMINAZIONE DEI VIRUS!

La società basata sulla rete è altamente sofisticata. Ma ci sono ancora problemi! I peggiori sono rappresentati dai virus dei computer. Per proteggersi da pericolose "malattie" elettroniche, infatti, le persone aggiornano il NET NAVI con dati dei programmi di battaglia, chiamati Battle Chip. Questi programmi sono abbastanza potenti da eliminare anche i virus più pericolosi. Questo sistema è chiamato "virus busting", ovvero eliminazione dei virus.

UNA LEZIONE DI STORIA

L'INCIDENTE WWW

La WWW era una organizzazione terroristica segreta, creata per distruggere la Società della Rete attraverso il dirottamento di un satellite militare e lo scoppio di una terribile guerra. Grazie agli sforzi di un giovane eroe chiamato LAN, la Società riuscì a sventare il terribile piano. La mente diabolica che aveva escogitato il piano, il Dr. Wiley, scomparve con la distruzione della fortezza della WWW.

-- Questo è l'episodio che puoi trovare in Megaman Battle Network (in vendita adesso).

L'INCIDENTE GOSPEL

Dopo la sconfitta della WWW, una nuova organizzazione mafiosa su Internet, conosciuta come Gospel, aveva cominciato ad attaccare la Rete. La Gospel distrusse il nucleo centrale di Internet, gettando nel panico totale i Paesi più potenti del mondo. Grazie a Lan e al suo Net Navi Megaman, pronti a rischiare tutto, anche la vita, la Gospel fu distrutta ed il mondo ritrovò la pace.

-- Questo è l'episodio che puoi trovare in Megaman Battle Network 2 (in vendita adesso).

WHITE

PROBLEMI DI COWBOY

È passato circa un mese da quando Lan e Megaman sono riusciti a sfuggire miracolosamente al gruppo mafioso Gospel. Si sono presi un po' di riposo e si stanno preparando per un nuovo semestre scolastico. Un giorno, mentre Lan ed i suoi compagni parlano del gruppo di chat notturna che stanno creando, arriva uno straniero con un enorme cappello da cowboy...

"Salve! Disturbo? Avete sentito delle Semifinali del Gran Premio N1 ad Akihara Square stasera? Il mio gruppo organizza l'evento. Assegnammo un premio al più forte Net Battler... Voi mi sembrate ragazzi intelligenti. Volete partecipare?"

Sembra divertente... ed è una bella sfida! Nel proprio intimo, Lan, Dex, Mayl e Yai sperano, ognuno, di essere il vincitore. Si dirigono verso Akihara Square.
Lan e Megaman non sospettano minimamente che, proprio in questo momento, si sta preparando un piano più pericoloso che mai.

GIOCATORI PRINCIPALI

A LAN non piace troppo studiare, ma quando si tratta di eliminare virus.. è imbattibile! Megaman è il suo Navi, nonché il suo migliore amico. Sono una squadra imbattibile per le Net Battle. Lan e MAYL sono amici da sempre! È grazie alla loro lunga amicizia che Mayl è sempre coinvolto nelle avventure di Lan. Il suo Navi, ROLL, e Megaman sono buoni amici. Entrambi sono molto affezionati ai loro umani.

è l'intelligente del gruppo. Sebbene sia più giovane di Lan, è in classe con lui a scuola. GLIDE, il suo assistente Navi, è silenzioso, riflessivo e meno avventuroso - ama seguire le regole. Sebbene sia più giovane degli altri, CHAUD è un riconosciuto campione Net Battler, che ha vinto tante volte. È simpatico e calmo, come il suo forte ma silenzioso Navi, chiamato BLUES.

GIOCATORI SECONDARI

[illegible] è un [illegible] Navi [illegible] Lan. A DR. HIKARI è un [illegible] programmazione ed è [illegible] [illegible] Software Net Navi. Cadauno [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] MRS. HIKARI, la madre di Lan, è invece una casalinga perfetta. Supervisiona [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

SCHERMATA DEL CAMPO - COMANDI DI ESPLORAZIONE

La schermata del campo è la schermata principale del gioco sia nel Mondo Reale (dove controlli Lan) sia nel Cyberspazio (dove controlli Megaman).

Parla a Megaman nel Mondo Reale
Parla a Lan nel Cyberspazio

Accesso al Mondo Reale
Uscita dal Cyberspazio

Sposta il personaggio o il cursore

Conferma la selezione
Parla/Controlla

Mostra la sottoschermata, consente di leggere i messaggi e-mail e i dati dei chip

Annulla la selezione
Corri (con la pulsantiera di comando)

Non in uso

SCHERMATA DELLA BATTAGLIA - COMANDI PER L'ELIMINAZIONE DEI VIRUS

Dopo aver scelto un Battle Chip nella schermata di impostazione della battaglia, passa alla schermata della battaglia per combattere. Comincia a eliminare i virus! Per ulteriori informazioni, vedi pag. 104.

Mostra la schermata di impostazione della battaglia (quando l'indicatore di battaglia è pieno)

Mostra la schermata di impostazione della battaglia (quando l'indicatore di battaglia è pieno)

Sposta Megaman

Usa un Battle Chip

Pausa

Spara un Mega Blaster

Non in uso

WHITE

PER INIZIARE

Premi START sulla schermata del titolo per visualizzare le due opzioni seguenti.
Usa la pulsantiera di comando per selezionare. Premi START o il pulsante A per confermare.

- START - comincia una nuova partita dall'inizio.
- CONTINUE - riprende una partita salvata in precedenza. Questa opzione è disponibile dopo aver salvato almeno una partita. Per ulteriori informazioni vedi pag. 109.

LAN IN AZIONE

Nella caccia per eliminare i criminali informatici, passerai dal Mondo Reale al Cyberspazio. Nel Mondo Reale, controlli Lan. Lan può svolgere le seguenti azioni:

PARLA/CONTROLLA - Pulsante A

Puoi parlare con gli abitanti stando di fronte a [illegible] e premendo il pulsante A. Premi il pulsante ripetutamente per continuare la conversazione fino alla fine.

Puoi inoltre vedere i dettagli di un oggetto [illegible] di fronte e premendo il pulsante A.

Se non c'è niente di cui parlare e niente da imparare, [illegible]

CORRI - Pulsante B + pulsantiera di comando

Lan può lanciarsi rapidamente in avanti con i suoi pattini.

Tieni premuto il pulsante B e premi la pulsantiera di comando nella direzione in cui [illegible]

PARLA A MEGAMAN - Pulsante L

Puoi parlare a Megaman nel Cyberspazio attraverso il tuo PET. Se non sai cosa fare, controlla Megaman per avere suggerimenti.

ACCESSO - Pulsante R

[illegible] i computer, e premi il pulsante R.

Guarda cosa succede.

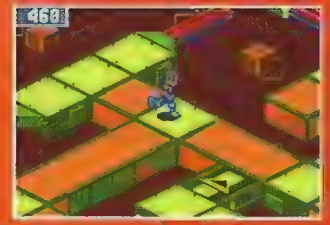
Quando c'è un problema nel Mondo Reale, questo è probabilmente causato da un virus del computer o da un Navi nemico che invade il Cyberspazio.

Accedi e invia Megaman a eliminarlo!

SUGGERIMENTI

- La stanza di Lan è il primo posto in cui puoi entrare.
- Puoi accedere agli oggetti anche quando non ci sono problemi. Esplora il Mondo Reale per trovare altri posti da visitare.
- Assistere gli altri nel Cyberspazio potrebbe portarti a conoscere altri luoghi.
- Quando accedi, potresti avere delle sorprese.

MEGAMAN IN AZIONE



Internet è un'immensa rete che unisce tutto il mondo. Arriva ad Internet accedendo al computer nella stanza di Lan e inviando Megaman nel Cyberspazio. Quando giochi come Megaman, cerca il boss e distruggi tutti i virus che ti attaccano per risolvere tutti i problemi!

PARLA/CONTROLLA - Pulsante A
Parla a vari programmi e indaga sugli oggetti. Assicurati due, tre volte di controllare i Mystery Data che cadono sul terreno.

PARLA A LAN - Pulsante L
Ricorda di metterti in contatto con Lan nel Mondo Reale quando resti bloccato.

CORRI - Pulsante B + pulsantiera di comando
A volte Megaman deve muoversi velocemente!

USCITA - Pulsante R
Riporta Megaman dal Cyberspazio al Mondo Reale.
(a volte non puoi eseguire questa operazione).

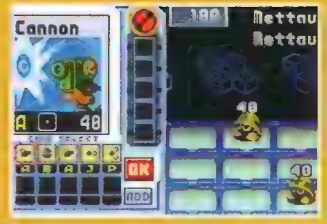
IN INTERNET

SECURITY CUBE
Alcune aree di Internet sono protette contro eventuali intrusioni grazie ai Security Cube. Se altri giocatori impostano un Security Cube sulla loro home page, puoi accedere a tale pagina solamente chiedendo loro il codice. Per aprire alcuni Security Cube dovrai prima raggiungere certi obiettivi.

NEGOZI E NET TRADER
Parla a un Net Trader per entrare nel suo negozio. Sposta il cursore su un oggetto che ti sembra interessante e premi il pulsante A per selezionarlo. Premi il pulsante B se vuoi ottenere informazioni sull'oggetto stesso. Per saperne di più sui Net Traders vedi pag. 115.

CYBER SQUARE
I Net Navi si riuniscono qui per chiacchierare, vedere i negozi, leggere le ultime notizie e in generale per divertirsi. Controlla spesso la bacheca delle notizie per essere sempre informato.

Quando Megaman incontra un virus nel Cyberspazio, ingaggia una battaglia. Devi sconfiggere tutti i virus per vincere la battaglia. E devi vincere tutte le battaglie per vincere il gioco!



Per essere pronto alla battaglia, scegli i tuoi [illegible] dalla schermata di impostazione della battaglia. Questi sono i chip che invierai a Megaman per combattere.

INFORMAZIONI SUI BATTLE CHIP
- Nome del Battle Chip
- Codice del chip
- Attributo (Fuoco, Acqua, Elettricità, Legno o nessun attributo)
- Potenza d'attacco (solo chip d'attacco)

Nell'elenco di selezione dei chip appaiono 5 [illegible] selezionati a caso nella tua [illegible]. Seleziona un chip con la pulsantiera di comando e premi il [illegible] per vederne la descrizione. Premi il [illegible] per scegliere il chip da inviare a [illegible].

REGOLE DEI BATTLE CHIP

Di solito puoi scegliere solo un chip per la battaglia successiva. L'unica eccezione, che ti permette di scegliere più chip allo stesso tempo, si ha nel seguente caso:

- Quando due o più chip hanno lo stesso nome o lo stesso codice, si può scegliere se usarne solo alcuni oppure tutti per la battaglia. I chip che non si possono combinare con un altro appaiono in grigio.

Scegliendo tali combinazioni combatterai con più efficacia.

[illegible]

Dopo aver scelto un Battle Chip, seleziona OK (usa la pulsantiera di comando o premi START) e premi il pulsante A per accedere alla schermata della battaglia.

[illegible]

A volte, i chip che vuoi usare non sono disponibili nella colonna di selezione. In questi casi la funzione ADD (Aggiungi) è di grande aiuto! Seleziona i chip che non desideri, quindi seleziona ADD. I chip selezionati vengono eliminati e dovrai combattere per un turno senza di essi. Al turno successivo, però, avrai nuovi chip al posto di quelli che hai eliminato. Approfitta di questo sistema per capovolgere la situazione combinando i Battle Chip!

WHITE

SCHERMATA DELLA BATTAGLIA

In questa schermata Megaman combatte i virus. Usa i Battle Chip scegliendoli attentamente per distruggere il virus e vincere la battaglia!

AREA

Sulla schermata della battaglia, Megaman si può spostare con ↑/↓/→/← su qualsiasi quadrato dell'area rossa. I virus possono spostarsi nell'area blu. Normalmente Megaman non ha accesso all'area dei virus, ma a volte, con alcuni speciali chip d'attacco, puoi espandere temporaneamente la sua area d'attacco.

MEGA BUSTER - Pulsante B

La tua arma Mega Buster ha un numero illimitato di proiettili. Più sei vicino al nemico e più sarà facile colpirlo. Tieni premuto per un istante il pulsante B quindi rilascialo per un super colpo!

UTILIZZO DEI BATTLE CHIP - Pulsante A

Combatti usando i Battle Chip che hai scelto. I due dei Chip appaiono sopra la testa di Megaman e la loro sopraggiunta in basso a sinistra.

INDICATORE DI BATTAGLIA - Pulsante L o pulsante R

Un indicatore di battaglia al centro in alto della schermata aumenta automaticamente. Quando è pieno, premi il pulsante L/R per visualizzare la schermata di impostazione della battaglia, dove potrai scegliere i chip da inviare a Megaman per il prossimo attacco.

FUGA - Pulsante L

Alcune volte la miglior cosa da fare è correre! Non potrai sempre fuggire di fronte ai combattimenti, in quanto più forte è il nemico, più ti è difficile correre!

WHITE

SCHERMATA DEI RISULTATI

Quando riduci a zero gli Hit Point del nemico, Megaman vince! La schermata dei risultati mostra la durata della battaglia, il livello di eliminazione dei virus e i dati che hai ottenuto vincendo.

LIVELLO DI ELIMINAZIONE DEI VIRUS

[illegible] tuto. Più alto è il tuo livello di eliminazione dei virus, migliori sono i chip [illegible]

NEUTRALIZZAZIONE

Se colpisci e sconfiggi il nemico proprio [illegible] neutralizzi. In questo caso, viene aggiunta una stella [illegible] eliminazione dei virus e ottieni una parte di un "bug" [illegible] bonus.

SOTTOSCHERMATA

Premi START nella schermata del campo per visualizzare la sottoschermata, quindi seleziona FOLDER (CARTELLA). Vedrai elencati tutti i Battle Chip a tua disposizione. La Folder rappresenta la posizione in cui tieni i Battle Chip che vuoi usare in battaglia. All'inizio avrai una sola Folder e potrai liberamente creare e modificare i chip che vi inserisci.

Con l'avanzamento del gioco, potrai gestire due Folder e una Prep Folder. Quest'ultima non può essere modificata, ma può essere scambiata con un'altra.

FOLDER DI EQUIPAGGIAMENTO

La tua Folder di equipaggiamento è quella [illegible] distinta dalla scritta Equip. Per utilizzare una Folder diversa, selezionala, premi il pulsante A, seleziona EQUIP e premi di nuovo il pulsante A.

CAMBIO DI CHIP

Scegli una Folder, premi il pulsante A, seleziona EDIT (MODIFICA) e premi di nuovo il pulsante A. Si aprirà la schermata di modifica.

- Passa tra il Pack e la Folder premendo ➡/⬅ sulla pulsantiera di comando.
- Premi ⬆/⬇ per scegliere un chip, premi il pulsante A, quindi scegli un altro chip da scambiare con questo.
- Premi il pulsante A dopo aver selezionato il secondo chip per scambiarli oppure premi il pulsante B per annullare.

REGOLE DEI CHIP

- Devi sempre disporre di almeno 30 Battle Chip nella tua Folder.
- Puoi disporre solo fino a un massimo di 4 chip dello stesso tipo nella Folder. Anche se la lettera è diversa, i chip con lo stesso simbolo sono trattati come fossero dello stesso tipo.
- Puoi tenere fino a 5 chip Mega Class e 1 Giga Class nella tua Folder. Assicurati che siano tutti diversi.

Ci sono tre livelli di Battle Chip, diversi in base alle abilità:

- Standard - bianco
- Mega Class - blu
- Giga Class - rosso

CHIP NORMALI

I chip normali appaiono nella schermata di impostazione della battaglia. Combinandoli nel modo giusto aumenterai le tue possibilità di vittoria. Sposta il cursore su un chip nella Folder e premi SELECT. Attorno al chip appare una cornice rossa. Il chip è ora di tipo normale.

- Affinché un chip possa diventare normale, la dimensione dei dati in esso contenuti deve essere inferiore alla dimensione della memoria normale. (puoi espandere la memoria normale trovando determinati oggetti).

SUB CHIP

Puoi trovare i Sub Chip presso i negozi e tramite i Mystery Data. Puoi usare questi oggetti nel Cyberspazio. I Sub Chip spariscono dopo che sono stati usati. Alcuni tipi di Sub Chip sono:

- Mini Energy - ripristina 50 HP.
- Full Energy - ripristina il massimo di HP.
- Shinobi Dash - tiene lontani per un po' i nemici più deboli.
- Un-Trap - elimina una trappola impostata sui Mystery Data.
- Enemy Search - fa riapparire continuamente, ma per un periodo di tempo limi-tato, il virus che hai appena limitato.
- Open Lock - apre i Mystery Data.

LIBRERIA DI DATI

Guarda i dati dei Battle Chip per vedere tutti i chip che hai guadagnato. (i nomi sostituiscono il simbolo "? " quando ottieni nuovi chip). I chip sono divisi per livello. Vengono mostrati per primi quelli standard. Premi ➡ sulla pulsantiera di comando per passare tra Mega Class, Giga Class e P.A. Memo. Più stelle sono presenti accanto a un chip, più questo è raro. Riuscirai a raccogliere tutti i chip?

P. A. MEMO

Controlla le combinazioni degli Avanzamenti dei programmi. Puoi controllare solo gli avanzamenti che hai già installato. Per ulteriori informazioni vedi pag. 117.

WHITE

MEGAMAN

Usa la pulsantiera di comando per controllare lo stato degli attributi di Megaman. Puoi incrementare i livelli di Megaman con appositi programmi di potenziamento. Con l'avanzamento del gioco, puoi anche apportare cambiamenti allo stile e personalizzare il tuo Navi.

- EMAIL - legge i messaggi e-mail di Lan. Usa la pulsantiera di comando per selezionare un messaggio e-mail e premi il pulsante A per leggerlo. Gira le pagine premendo il pulsante L ed il pulsante R.
- KEY ITEMS - controlla i tuoi oggetti selezionandoli con la pulsantiera di comando.
- LINK - attiva una Net Battle con un amico e scambia i Battle Chip. (per ulteriori informazioni vedi pag. 114).
- SAVE - Salva il gioco in corso. Seleziona CONTINUE sulla schermata del titolo per riprendere una partita precedentemente salvata.

REGOLE DI PROGRAMMAZIONE

- I componenti devono essere collegati alla linea di comando. È sufficiente collegare un solo quadrato.
- I componenti extra (con riquadri più piccoli) NON devono toccare la linea di comando.
- NON puoi collocare due componenti dello stesso colore l'uno vicino all'altro.

CONTRIBUISCI IL TUO MEGAMAN!

Con l'avanzamento del gioco, acquisisci l'abilità di personalizzare il tuo Navi come una delle funzioni del tuo PET. Con questo sistema compili un programma per potenziare il tuo Navi.

IMPOSTAZIONE DI UN PROGRAMMA

- Inizia dalla sezione Megaman della sottoschermata.
- Usa la pulsantiera di comando e pulsante L e il pulsante R per selezionare un programma da compilare.
- Premi il pulsante A per confermare la tua selezione. Appariranno i componenti selezionati.
- Scegli la loro collocazione e premi il pulsante A.

RIMOZIONE DI UN PROGRAMMA

Seleziona il componente da rimuovere e premi ➡ sulla pulsantiera di comando. Il cursore appare sulla mappa della memoria e appaiono Put Away (Elimina) e Move (Sposta). Scegli Put Away per eliminare il componente selezionato. Scegli Move per cambiare la posizione di tale componente.

RUN

Quando hai terminato il programma, selezionando ALPHABET (o premi START per entrare nell'opzione Run). Quando viene visualizzato OK, il programma è completo.

ERRORE DEL PROGRAMMA

ATTENZIONE! Se non segui le regole di programmazione quando selezioni RUN, viene visualizzato un errore e Megaman non funzionerà correttamente! Rispondendo alle molte "problemi" nelle operazioni di Megaman. Prepara quindi la massima attenzione. Tuttavia, eseguire di cambiarne mentre si è verificato un errore potrebbe essere una strategia! Sei tu che devi decidere.

STILE E COLORE

Il colore dei componenti che puoi compilare dipende dallo stile di Megaman che stai usando. Il colore è indicato sulla destra del riquadro dello stile sulla mappa di memoria.

CODICI DI ERRORE E DI MODIFICA

Se compili dei componenti che non corrispondono al colore corretto per lo stile in uso e selezioni Run, si verificherà un errore. Non potrai completare la personalizzazione dei Navi finché non rimuovi i componenti e ed esegui di nuovo la compilazione.

ATTENZIONE! In un certo posto, puoi trovare degli strumenti di modifica. Se possiedi questi strumenti, quando si verifica un errore, puoi premere SELECT per visualizzare una schermata di selezione di un codice di accesso a 8 numeri. Inserendo il codice di modifica che corrisponde all'errore, potrai continuare la compilazione.

Con questa procedura puoi quindi creare delle combinazioni di Megaman che non sarebbero altrimenti possibili.

CAMBIAMENTO DELLO STILE

Lo stile di Megaman evolve quando ti trovi in determinate condizioni. Quando si verifica tale cambiamento di stile, gli attributi di Megaman sono diversi e lui acquisisce abilità speciali.

EVOLUZIONE DELLO STILE

Dopo aver cambiato lo stile, l'evoluzione di Megaman si basa sulle tue risposte alle domande.

- Rispondi MASTER THIS STYLE per continuare con lo stile corrente. Con il miglioramento dello stile, riceverai programmi di personalizzazione del Navi più nuovi e più interessanti.
- Rispondi CHANGE TO A DIFFERENT STYLE per scegliere un altro stile.

CAMBIO DEGLI STILI

Puoi cambiare gli stili selezionando Megaman dalla sottoschermata e scegliendo il nuovo stile.

ESEMPIO DI STILE

STILE HEAT GUTS

- Questo stile ha l'attributo Fuoco.
- Charge Shot diventa un potente lanciafiamme.
- Il potere distruttivo di Mega Buster raddoppia.
- Questo stile è vulnerabile agli attacchi d'Acqua (nel qual caso Megaman subirà il doppio dei danni).

Aver un buon controllo di questo stile permette di usare i seguenti programmi:

- Super Armor
- Break Buster

PROVA TUTTI GLI STILI DI MEGAMAN. QUAL È IL MIGLIORE?

REGOLE DELLA BATTAGLIA LINK

- Il primo giocatore che riduce a 0 gli HP dell'avversario vince.
- Il decimo turno è quello finale, anche se ti sono rimasti degli HP.
- Il giocatore che ha danneggiato di più gli altri vince (non ha importanza il numero di HP rimasti)!

Usando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ opzionale puoi scambiare Battle Chip o attivare una Net Battle con un amico.
Dopo l'impostazione (vedi pag. 84), seleziona LINK dalla sottoschermata.

BATTAGLIA LINK

- LIGHT CLASS - combatti su un campo di battaglia normale.
- MIDDLE CLASS - il campo di battaglia presenta straordinari effetti topografici.
- HEAVY CLASS - il campo di battaglia presenta effetti topografici e trappole straordinarie!
- TRIPLE BATTLE - combatti una battaglia Light Class, poi una Middle Class ed infine una Heavy Class. Il primo che ottiene 2 punti vince!

Scegli il tipo di battaglia:

- PRACTICE - fai pratica di battaglia. Vincere o perdere non ha importanza!
- THE REAL DEAL - le vittorie e le sconfitte contano! Il vincitore, difatti, può scegliere un chip dallo zaino del perdente. Puoi selezionare questa modalità solo se è disponibile almeno un chip nello zaino di ogni giocatore.
- SURVIVAL - il vincitore della prima battaglia può continuare a combattere nella successiva, ma non può recuperare energia. Il perdente può rimuovere il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ e un altro giocatore può collegarlo a un altro Game Boy Advance™ per attivare una nuova battaglia. Organizza un torneo Survival con i tuoi amici (questa opzione non è disponibile con Triple Battle)! Quando entrambi avrete scelto la stessa modalità e lo stesso tipo di battaglia, inizia lo scontro!

CONFRONTA LE LIBRERIE

Puoi confrontare le librerie con un amico. Consulta l'elenco delle librerie. Se il tuo amico ha dei chip che tu non hai, questi saranno copiati nella tua libreria (e viceversa).

Se conosci il nome del chip di cui hai bisogno, potresti usare il sistema di richiesta di chip di Mr. Higby per copiare i chip elencati nella tua libreria.

SCAMBIO DI BATTLE CHIP

Puoi scambiare i chip presenti nello zaino con il tuo amico, ma solo uno alla volta (non puoi scambiare i chip Giga Class). Quando entrambi avrete scelto il chip da scambiare, apparirà una schermata di conferma. Quando entrambi selezionate YES sulla schermata, avverrà lo scambio.

Se vuoi semplicemente dare il chip ad un'altra persona, l'altra dovrebbe selezionare NOTHING (NIENTE) nell'elenco degli oggetti da scambiare, quindi entrambi dovete selezionare YES.

SCAMBIO DI PROGRAMMI

Con l'avanzamento del gioco acquisirai l'abilità di personalizzare i Navi e potrai scambiare i programmi con un amico. Dopo che entrambi avrete scelto il programma da scambiare, apparirà una schermata di conferma. Quando entrambi selezionerete YES sullo schermo, avverrà lo scambio.

I SEGRETI DEI BATTLE CHIP

CODICI DEI CHIP

I codici dei chip sono composti di lettere diverse. Se i codici di due chip sono identici (anche se si tratta di due tipi di chip diversi), puoi sceglierli insieme dalla schermata di impostazione della battaglia in modo da ottenere battaglie più efficaci. Alcuni codici usano gli asterischi (***) anzichè le lettere. Questi sono dei "jolly" che possono essere combinati con altri chip.

AVANZAMENTO DEL PROGRAMMA

A volte, quando metti insieme alcuni tipi di chip o codici di chip, questi si uniscono e formano un attacco nuovo di zecca. Questo viene chiamato Avanzamento del programma. Avanzamenti del programma unici e divertenti! Quando ne scopri uno, questo viene salvato nel tuo P.A. Memo nella tua libreria di dati. Trovali tutti!

NET TRADER

- Il Chip Trader scambierà i chip che non vuoi con chip nuovi. I chip che ti darà sono selezionati in maniera casuale. Non appena trasferito, il nuovo chip viene salvato automaticamente. Assicurati quindi di volere veramente lo scambio (non puoi ricaricare e provare di nuovo).
- Il Number Trader funziona nel negozio di Mr. Higby. Quando lo vedi, puoi fornirgli un codice a 8 cifre. Se il codice è corretto, il Number Trader ti darà oggetti e Battle Chip.

I codici sono nascosti in varie parti del gioco. Tuttavia, il semplice fatto di disporre di un codice non vuol dire che sarà necessariamente valido. Esistono infatti anche dei codici falsi. Puoi disporre di un solo chip per codice e puoi usare il codice una sola volta.

- Da qualche parte nel mondo, potrebbe esserci un Bug Piece Trader (ovvero, un trader di pezzi difettosi) che potrebbe fornirti chip speciali e rari in cambio di chip non validi.

OGGETTI DI FORZA

Questi oggetti consentono di aumentare la forza di Megaman:

- HP MEMORY - aumenta l'HP massima di Megaman di 20.
- REGULAR UP - aumenta la capacità di memoria normale fino a 3 unità.
- EXPANSION MEMORY - espande la mappa di memoria per la personalizzazione del Navi.
- SUB-MEMORY - aumenta di 1 la quantità di Sub Chip che puoi portare.

ALTRI OGGETTI

- P CODE - sblocca il codice di un Security Cube. In genere li ricevi dagli altri.
- BUG PIECE - scambia il pezzo difettoso contro chip o programmi quando incontri il trader. Li ricevi quando sconfiggi un nemico neutralizzandolo.

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI.
IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ ATTENZIONE DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 2003.
ALL RIGHTS RESERVED.